

JOYSTICK HEBDO

N° 8 • 28 DECEMBRE 1988 L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

60 TRUCS, ASTUCES, POKES
VIES INFINIES

SUPER TEST
LES JOYSTICKS EN FOLIE

ZOOM
- LE CHAUD SHOW
  Meurtres à Venise
- PSSST
  NIGHT HUNTER - SKYX
  DESOLATOR
  FINAL COMMAND

CRAZY CARS II
EN POSTER
A L'INTERIEUR





AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX....etc..



T 2788 - 8 - 10,00 F



DOSSIER
LE PLAN DE
NEBULUS
TOUT POUR VAINCRE





JOY'S TOP

8 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
-	3	TIGER ROAD
NE	4	RAMBO 3
▲	5	12 JEUX EXCEPTIONNELS
NE	6	ROBOCOP
▼	7	GUERILLA WAR
NE	8	1943
NE	9	TYPHOON
NE	10	BATMAN 2

16 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
-	3	DOUBLE DRAGON
-	4	1943
▲	5	NEBULUS
NE	6	RAMBO 3
-	7	DRILLER
NE	8	CRAZY CARS 2
▲	9	OCEAN 5 STARS
NE	10	STARRAY

OPERATION WOLF, THUNDERBLADE et DOUBLE DRAGON comme il etait prévisible,auront vraiment fait l'affiche du HIT PARADE en cette fin d'année. Mais ce n'est pas fini...Deux jeux semblent vouloir se tailler la part du lion: TIGER ROAD et surtout ROBOCOP, qui a déjà été jugé par les magazines anglais «Jeu de l'Année».



HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

Vous trouverez dans cette rubrique, un mercredi sur deux, le Hit Parade des meilleures ventes de Micromania, et en alternance, les Best sellers en Angleterre, Allemagne, Etats Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

AMIGA

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE

CP VILLE

AMSTRAD

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE

CP VILLE

ATARI

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE

CP VILLE

COMMODORE

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE

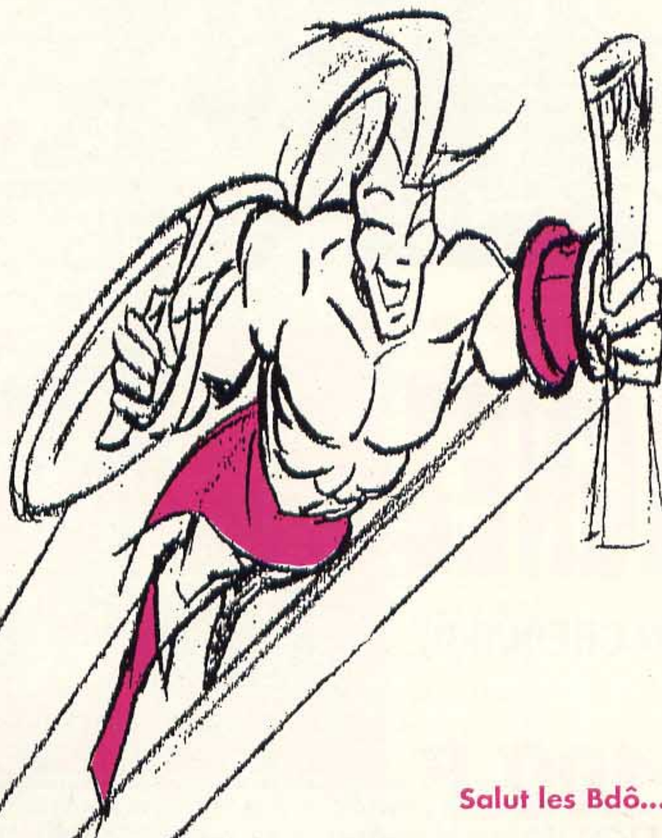
CP VILLE

VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!

SOMMAIRE

N°8 du 28 au 3 janvier 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Salut les Bdô...

**Le Père Noël est passé,
vous submergeant de cadeaux.
Votre bécane, votre imprimante, l'écran couleur
que vous attendiez sont là devant vos yeux !
Il ne vous reste plus qu'à lancer le premier jeu.
Mais là, horreur, il vous manque le "Bâton de joie".
Joystick a pensé à vous, et vous donne
des conseils d'achat en page 22.
Faites craquer toute la famille, profitez de
la visite de vos oncles, cousins, grands parents,
pour vous faire offrir votre abonnement.
Allez, on se retrouve l'année prochaine pour
faire la Révolution.
CRACK... CRACK...**

Bonne année !

Joy's team

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •. Illustration, Pascal MORINEAU.• Publicité, André UZAN. • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire en cours • Dépot légal:4ème trimestre 1988.



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN
300 F POUR UNE SOLUTION
200 F POUR UN LISTING
50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



Salut les Micromaniacks, On ne sait pas comment c'etait pour vous, mais ici, pour le Réveillon de Noël, ce fut : "THE GRANDE BOUFFE"... Nos joysticks étaient remplis de POKA COLA, et on a même trouvé une bidouille pour avoir de la Dinde Infinie. Allez truffe de plaisanteries, on va préparer notre Réveillon du Jour de l'An, et on remercie tous les gagnants de cette semaine, qui nous ont envoyé tous leurs trucs.

C'est cool, le JACK'S POKE rapporte encore 2400F. cette semaine à : Sylvain HOSATE, Yahia MALLEM, Jean Michel BURGESS, Mickael GUILMEAU, Jean Claude TOLA, Xavier PROENCA (200F. à chacun), Damien BONVARLET, Herve LACAUSSADE et Stephane DA SILVA GOMES (100F.) et Patrice Maubert, Benoit COUCHON, Francois LEX, Michel BILLET, Jean Michel BURGESS, Philippe LOGIEZ, Joel PALUD et AURELIEN (50F.)

A l'année prochaine.....
Daniel & Daniel

AMSTRAD

COBRA

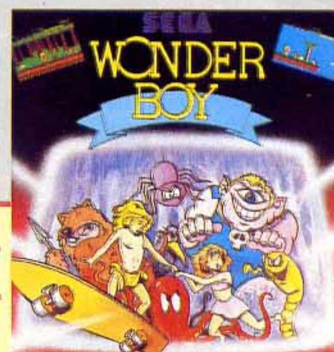
Un court listing, pour avoir le COBRA long.

```
1 REM Vies infinies sur COBRA version Cassette.
10 DATA 221,33,0,191,17,79,0,205,78,188,33,195,26,17,167,175
20 DATA 34,27,191,237,83,27,191,195,0,191,33,0,0,34,202,78
30 DATA 34,204,78,195,0,65,62,168,33,103,252,50,0,2,34,1
40 DATA 2,243,241,201,62,195,33,38,167,50,226,57,34,227,57,33
50 DATA 255,171,17,64,0,195,175,57,74
60 MODE 1: MEMORY 12345: LOAD ""
70 X=0: FOR N=42752 TO 42824: READ A: POKE N,A: X=X+A:NEXT
80 IF X <> 7303 THEN PRINT "Erreur dans les données": END
90 CALL 42804
```



WONDERBOY

Le soft qui ne s'use jamais...hehehehe...!




```
1 REM Vies infinies pour WONDERBOY version Cassette
2 REM de Mickaël GUILMEAU
10 FOR A=53209 TO 53255 : READ B:POKE A,B:NEXT
20 SYS 53209
30 DATA 32,44,247,169,233
40 DATA 169,207,141,206,3,32,108,245
50 DATA 169,208,141,205,3,169,3,141
60 DATA 206,3,169,0,141,233,2,169
70 DATA 141,234,2,76,208,141,144,8,76,243
80 DATA 173,141,116,10,76,0,201
```

AMSTRAD

BUBBLE GHOST

C'est-ti pas l'histoire d'un 'tit fantome qui a les boules...,?

```
1 REM 1-128 vies sur BUBBLE GHOST version Disquette
10 REM de Sylvain HOSATTE
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
30 LOCATE 1,23:PRINT"MULTIFACE:";
40 PRINT "Vies a l'adresse &945F"
50 LOCATE 8,12:INPUT "Nb de vies(1-128)";V
60 IF V<1 OR V>128 THEN GOTO 10
70 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ A
80 INK I,A:NEXT I
90 OPENOUT "d":MEMORY &A4D:CLOSEOUT
100 LOAD "bghost.bin",&A4E
110 LOAD "bghost1.bin",&c000
120 POKE &C19B,V:CALL &C000
130 DATA 0,6,11,9,18,22,2,10,20,17,24,15,1,13,26,26
```

AMSTRAD

BATTY

Une vie infinie.... c'est une réputation qui se BATTY

```
1 'Vies infinies sur BATTY
2 'version Cassette ou Disquette.
10 MODE 0:BORDER 0
20 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
30 LOAD"!BATTY0",&C000
40 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT i
50 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,24,20,8,1
60 MEMORY &1300
70 LOAD "!BATTY1",&4268
80 MODE 0
90 FOR a=1 TO 15:INK a,0:NEXT a
100 LOAD "!BATTY2",&C000
110 POKE &4518,0:POKE &4516,0
120 CALL &4268
```

AMSTRAD

CAULDRON II

Ce listing va redonner un coup de jeune à notre vieux débris préféré.

```
1 'Vies infinies de Yahia MALLEM
10 'version Cassette
20 CLS:MEMORY 8191:LOAD"!CAULDRON II"
30 FOR X=8212 TO 8229:READ A$
40 POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
50 RESTORE 100:FOR X=&BF70 TO &BF79
60 READ A$:POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
70 CALL 8192
80 DATA 3E,C3,32,A0,00,3E,70,32,A1
90 DATA 00,3E,BF,32,A2,00,C3,40,00
100 DATA B1,ED,49,D9,3E,00,32,F2,C1,E9
```

AMSTRAD

OPERATION WOLF

De mieux en mieux... à JOYSTICK Hebdo. Ca vient de sortir, et c'est une opération qui rapporte 200frs a ce loup d'ERIC (non, ce n'est pas l'inspecteur.)

```
10 REM Balles et Grenades infinies sur OPERATION WOLF
15 REM version Disquette
20 MODE 0:BORDER 0:FOR A=0 TO 15:READ A$:INK A,VAL(A$):NEXT
30 DATA 0,9,C,15,3,6,F,18,19,26,1,2,B,14,D,A
40 FOR i=&A000 TO &A143:READ a$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>35031 THEN PRINT "PAF ! ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL &A000
70 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,0C,1E,04,06,10
80 DATA CD,35,A0,21,80,01,16,06,1E,02,06,20,CD,35,A0,21
90 DATA A0,2C,36,00,21,36,25,36,00,01,7E,FA,3E,00,ED,79
100 DATA C3,00,6A,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5F
110 DATA A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,5F,A0,D1,E1,F1,C1,5F,78
120 DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32
130 DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,A0,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
140 DATA 18,00,11,35,A1,CD,AB,A0,3A,43,A1,B7,20,F4,11,2F
150 DATA A1,CD,95,A0,11,35,A1,CD,AB,A0,11,38,A1,21,00,00
160 DATA CD,B3,A0,C9,CD,A6,A0,11,33,A1,CD,AB,A0,21,43,A1
170 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,FE,A0,18,0B,01,E0,A0,21,43,A1
180 DATA 18,03,01,D5,A0,ED,43,CD,A0,1A,47,13,C5,1A,13,CD
190 DATA 04,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED
200 DATA 78,77,0D,23,ED,78,F2,D5,A0,A2,20,F2,21,43,A1,ED
210 DATA 78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD
220 DATA ED,78,A3,20,EA,3A,44,A1,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
230 DATA FE,A0,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1
240 DATA C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5
250 DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F
260 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A
270 DATA FF,00,00
```

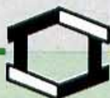


AMSTRAD

STARGLIDER

J'ai oublié ce que je voulais faire... j'etais dans les etoiles.

```
1 REM Invulnéranilité et armes infinies
2 REM pour STARGLIDER version Disquette
10 MODE 1:BORDER:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,2
20 LOAD"loadpic.scr",49152:MEMORY 8191
30 LOAD"K32",8192:LOAD"K16",49152
40 POKE 25860,0
50 POKE 25443,195:POKE 25444,113
60 POKE 25353,195:POKE 25354,23
70 POKE 25398,195:POKE 25399,68
80 POKE 62990,1:POKE 62991,1
90 POKE 6415,24:POKE 62992,1
100 POKE 25843,24:POKE 25844,7
110 POKE 39112,0:POKE 39113,0
120 POKE 39114,0:CALL 63232
```



ARKANOID

Sauvez se programme sous le nom "ARKBULL", puis charger ARKANOID, faire un Reset et taper : RUN "ARKBULL", attendre ensuite 2 minutes environ.

```
1 REM Pas de briques indestructibles
2 REM de Xavier PROENCA
1Ø LOADM "ARKANOID"
2Ø FOR I=&HØØ1 TO &HDFFF:A=PEEK(I)
3Ø IF A=Ø THEN POKE I,1Ø
4Ø IF A=1 THEN POKE I,2
5Ø NEXT:SCREEN ,,Ø:EXEC &HBF5F
```





INTERCEPTOR

ALLO....l'Inter ? c'est PTOR ! je vous envoie le premier listing sur AMIGA...

```
1Ø REM Génère le programme CONFIG d'INTERCEPTOR
2Ø CLS
3Ø PRINT "Insérer la disquette INTERCEPTOR"
4Ø PRINT "Et appuyer sur RETURN"
5Ø INPUT A$
7Ø DATA ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,ØØ,Ø6,Ø2
71 DATA Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
72 DATA ØØ,Ø1,Ø1,Ø1,Ø1,Ø1,Ø1
73 DATA Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
74 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
75 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
76 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
78 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
9Ø OPEN "DFO:CONFIG" FOR OUTPUT AS 1
1ØØ  FOR A=1 TO 78
11Ø  READ A$
12Ø   AA=ASC (LEFT$(A$,1))
13Ø   IF AA>64 THEN AA=AA-55 ELSE AA=AA-48
14Ø   AA=AA*16
15Ø   BB=ASC (RIGHT$(A$,1))
16Ø   IF BB>64 THEN BB=BB-55 ELSE BB=BB-48
17Ø   CC=AA+BB
18Ø   PRINT**£1,CHR$ (CC);
19Ø  NEXT A
2ØØ CLOSE 1
21Ø END
```

AMSTRAD

SABOTEUR II

Un listing car le Saboteur est le plus mal botté.

```
 1 'Vies infinies sur SABOTEUR II
 2 'version Cassette
1Ø OPENOUT "D"
2Ø MEMORY &3FF
3Ø INK Ø,Ø:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø
4Ø LOAD "NINJA",&CØØØ
5Ø LOAD "CODE",&4ØØ
6Ø POKE 4ØØØØ,a+2:POKE &96ØE,Ø
7Ø CALL &4ØØ
```



BIONIC COMMANDO

Le soft qui valait 3 milliards.

```
  1 REM Vies infinies sur BIONIC COMMANDO
  2 REM de Jean-Michel BURGESS
 1Ø FOR X=525 TO 58Ø:READ Y:C=C+Y:NEXT X
 2Ø IF C=5Ø93 THEN POKE 157,128:SYS 525
 3Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
 4Ø DATA 32,86,245,169,24,141,2Ø8
 5Ø DATA 8,169,58,141,2Ø9,8,76,1,6,8
 6Ø DATA 72,77,8Ø,169,45,141,4Ø,
 7Ø DATA 16,169,2,141,41,16,76,Ø,16
 8Ø DATA 169,58,141,183,3,169,2,141
 9Ø DATA 184,3,76,168,3,169,16,5,141
1ØØ DATA 94,29,141,188,86,76,Ø,5
```



AMSTRAD

SAMANTHA FOX

Decouvrez le monde merveilleux du G.I.G.N. (Groupe d'Intervention des Gros Nichons.)




```
1 'Habits non-infinis pour SAMANTHA FOX
2 'version Cassette ou Disquette
3 'Il suffit de mettre à la place
4 'de PROGRAMME PRINCIPAL le vrai nom
5 'du fichier principal sur K7 ou DK.
1Ø ON ERROR GOTO 8Ø
2Ø CLS
3Ø LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
4Ø MEMORY &2ØØ-1
5Ø LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
6Ø POKE &2247,5
65 CALL &2ØØ
7Ø GOTO 4Ø
```



SPACE HARRIER

Dans l'espace...l'arrière vaut l'endroit.

Tape ce listing en GFA basic.

```
'
' Space Harrier +
'
' - vies infinies
'
' Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic.
' Formattez une disquette vierge puis creez un dossier AUTO par le bureau
' Inserez votre disquette puis faites RUN
' Ce programme genere un fichier SPACEH_+.PRG sur votre disquette.
' Pour jouer:
'
' 1) Faire RESET puis inserez la disquette contenant SPACE_H+.PRG
' 2) Quand le lecteur de disquettes s'arretera,
'    inserez la disquette SPACE HARRIER puis tapez une touche
'    le jeu demarrera normalement.
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Open "o",#1;"\auto\spaceh_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
'
Data 6Ø1a,ØØØØ,ØØce,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data 2a6f,ØØØ4,2Ø3c,ØØØØ,Ø8ØØ,22ØØ,d28d,Ø281,ffff,fffe,2e41,2fØØ,2fØd,4267
Data 3f3c,ØØ4a,4e41,3f3c,ØØØ8,4e41,4267,4879,ØØØØ,ØØc2,3f3c,ØØ4e,4e41,4a4Ø
Data 66e8,42a7,42a7,4879,ØØØØ,ØØc2,2f3c,ØØ4b,ØØØ3,4e41;2e4Ø,2eØØ,2Ø4Ø,91fc
Data ØØØØ,Ø3ØØ,2848,2Ø3c,ØØØØ,ØØ11,2Øe8,ØØ4Ø,51c8,fffa,397c,Ø42a,ØØ1a,397c
Data Ø3ea,ØØ16,91fc,ØØØØ,ØØØ4,3Øbc,4e75,243c,ØØØØ,Ø2ØØ,263c,ØØØØ,Ød4e,4eac
Data ØØ14,d9fc,ØØØØ,Ø444,2c6f,ØØ1Ø,294e,Ø98c,2fØ7,4eac,Ø2fe,4eac,ØØ4e,4eac
Data ØØaØ,ddfc,ØØØØ,bc46,2cbc,4e71,4e71,4eac,Ø1a4,4eac,Ø2ØØ,4eac,Ø232,6175
Data 746f,5c61,2e7Ø,7267,ØØØØ,ØØØØ,ØØ2c,14ØØ,***
```





ARKANOID

```
1 REM Vies infinies
2 REM Suppression du texte
3 REM qui defile
4 REM Version TO8, TO9, TO9+
5 REM de Jean-Claude TOLA
1Ø LOCATE Ø,Ø,Ø
2Ø CLEAR 2ØØ,&H79FF
3Ø LOADM "ENTETE",,R
4Ø SCREEN,,Ø
5Ø LOADM "ARKANOID"
6Ø POKE &H9D8Ø,&H2E
7Ø POKE &H9D81,&HFF
8Ø FOR I=&HBB94 TO &HBB9B
9Ø POKE I,Ø:NEXT
1ØØ FOR I=&HBB8A TO &HBB9Ø
11Ø EXEC
```





RAMPAGE

C'est qui, qui attaque la ville....? Vous ne le saurez jamais, en tapant ce listing (pas trop fort quand même !)

```
1 REM Apport sans limite de monstres
2 REM pour les trois joueurs
3 REM pour RAMPAGE
1Ø DATA 174,194,146,32,6,174,187,146
2Ø DATA 34,6,174,16Ø,146,35,6,81
3Ø DATA 165,2Ø2,174,54,146,164,7,174
4Ø DATA 239,146,165,7,1Ø1,174,183,146
5Ø DATA 45,8,174,21,146,46,8,37
6Ø DATA 49,252,37,113,25Ø,174,21,146
7Ø DATA 243,7,81,86,8
8Ø SYS 65371: PRINT CHR$(5)
9Ø FOR A=4256 TO 43Ø8:READ B:POKE A,(B-5)
1ØØ NEXT: PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... "
11Ø INPUT "TAPEZ RETURN POUR CHARGER"
12Ø SYS 4285
```



PLATOON

...En toute innocence, c'est de bonne guerre.




```
1 REM munition et moral illimités
2 REM pour le premier tableau
3 REM pour PLATOON
1Ø DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,56
2Ø DATA 146,2Ø1,7,174,7,146,2Ø6,7
3Ø DATA 81,172,7,174,79,146,116,6
4Ø DATA 174,7,146,117,6,174,93,146
5Ø DATA 216,7,174,1Ø1,146,119,231,81
6Ø DATA 86,8,174,86,146,2Ø1,7,174
7Ø DATA 8,146,2Ø6,7,174,227,146,119
8Ø DATA 231,174,178,146,59,194,146
9Ø DATA 21,194,146,216,194,174,5
1ØØ DATA 146,119,194,81,5,9
11Ø FOR A=544 TO 619: READ B
12Ø POKE A,(B-5): S=S+B: NEXT
13Ø IF S<>9128 THEN PRINT "ERREUR":END
14Ø PRINT "INSEREZ CASSETTE ... ": SYS 544
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

AIRWOLF II

Pour avoir les vies infinies :
POKE &786F,Ø
(Damien BONVARLET)

KUNG FU MASTER

Pour avoir les vies infinies :
POKE &79DE,Ø
POKE &79DF,&CE

1943



Pour avoir les vies infinies :
POKE &7A21,Ø
Pour avoir les loopings infinis :
POKE &89CB,Ø
(Patrice MAUBERT)

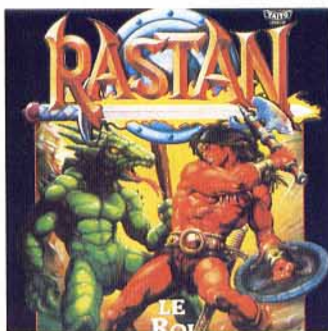
SPY VS SPY

Pour avoir le temps infini :
POKE &4C,1Ø
Pour bloquer l'ennemi :
POKE &65Ø4,&4Ø

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

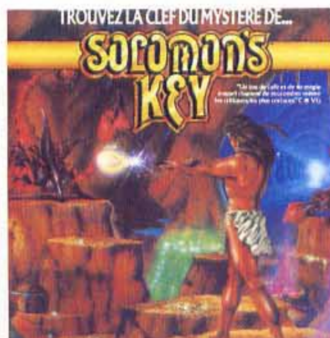
Pour le saut à la perche, au lieu de relacher le bouton pour le passage de la barre, continuez à appuyer, une deuxième barre apparaîtra et vous ne pourrez pas la manquer! (François LEX)

RASTAN



Quand vous arrivez au niveau 2, (le niveau 1 étant facile, il n'y a pas de probléme), et que vous perdez, au lieu de rembobinez la cassette pour remettre le niveau 1, appuyez sur PLAY, et comme ceci vous chargerez le niveau 3. Pas mal! (Benoit COUCHON)

SOLOMON'S KEY



Dans ce jeu, on peut tirer dans les clefs qui se transformerons en d'autres clefs pour accéder à un tableau spécial. Ces clefs se trouvent dans les rounds suivants: le 5, 11, 14, 18. Pour utiliser les bombes, appuyer sur ENTER . Il n'y a que 2Ø tableaux; avec 1Ø fairy, on obtient une vie supplémentaire. (Michel BILLET)

STARQUAKE

Code de téléportation :
VOREX, RALIQTALIS, ASCIO, DULON, QUORE, ANGLE ELIXA,KRYZL, UPAZZ, INDO, LOPTIK, SNODY, ZODIA, AMBOR
(Damien BONVARLET)

AMIGA

PHANTASY III

Nikademus se trouve dans le donjon a côté de la ville de FLAGGER. Pour voyager dans le plan de la lumiere,aller dans le donjon de KRONOS passer a gauche pour regler la machine puis tapez au fur et a mesure des propositions : C2 + aller vers la droite du donjon puis tapez OK. Retourner à gauche,après l'écoute du bruit sourd vous etes dans le plan de la lumiere. Un voleur est indispensable dans l'equipe pour voler le lock de l'entree du donjon de Kronos. Pour avoir l'équipe idéale :

1 Fhighter,1 voleur,1 magicien,1 cure,1 ranger,1 priest

STREET FIGHTER

Pour aller directement en Thailande,prenez votre workbench puis cliquer l'icone system puis l'icon cli... Une fois sous cli tapez :
COPY C RAM:
ASSIGN C:RAM
Mettez la disquette Street Fighter dans le lecteur puis tapez :
RENAME FROM ROLLING-T:
G/THAI.CTA TO DF0:
G/JAPAN2.CTA
RENAME FROM ROLLING-T:
G/JAPAN.CTA
TO DF0:G/THAI.CTA
RENAME FROM ROLLING-T:
G/JAPAN2.CTA
TO DF0:G/JAPAN.CTA
Desormais vous pourrez combattre en Thailande directement en choisissant le Japon...
P.S: Il est fortement déconseillé de faire cette «bidouille» sur un logiciel original.Faites donc une copie de sauvegarde...

APPLE II GS

THEXDER

Pour avoir les vies infinies, voici la marche a suivre : Passer sous moniteur par un CALL -151, taper un £ ou un # pour installer le CDA «Visit Monitor», Booter le jeu et attendre qu'on soit rentré dans le jeu. Accéder au Control-Panel (pomme ouverte- CTRL-ESC) et sélectionner le CDA «Visit Monitor». Taper les séquences ci-dessous : Si le Diversi Cache (accélérateur accès disque) est installé, taper Ø2/86ee : eaeaeaeaeaeaeae aea (NDLR:9 fois ea) S'il n'y a pas de Diversi Cache, taper Ø3/55ec:eaeaeaeaeaeaeaea eaea (NDLR:toujours pareil) On sort du «Visist Monitor» par un Ctrl-Y. (Hervé LACAUSSADE)



ROADWAR 2ØØØ

Le jeu se bloque passé une certaine date, ce qui est bien ennuyeux pour ceux qui trainent en jouant. Donc pour la chose, on modifie le fichier ROADWAR.GAM en mettant DØ ØØ ØØ aux octets 1E à 21 (utiliser Block Warder). Cette gentillesse est fournie par GALU. (Tu vois Hervé.. tout arrive. Heureusement que tu es là pour fournir en IIGS... Quand tu viendras la semaine prochaine, n'oublie pas d'amener ton imprimante...hehehe)

SEGA

ALEX KID IN MIRACLED WORLD



Aurélien (pas de nom!!! Contacte nous pour nous donner tes coordonnées.) Dès que l'écran inscrit GAME-OVER, appuyer 8 fois sur le bouton 2 tout en pressant la position UP (il faut au moins 400 dollards).

ATARI

BETTER DEAD THAN ALIEN



Codes d'accès pour les différents niveaux :

1. ELEKTRA
2. SYZYGY
3. DRAMBUIE
4. PLUG
5. SOPRANO
6. MAYONNAISE
7. FAUCET
8. POTATO
9. WOOMERA
1Ø. NARCISSUS
11. DEBUTANTE
12. FIRKIN
13. ACOUSTIC
14. TRIPTYCH
15. JABBERWOCKY
16. WHIMSICAL
17. CORNUCOPIA
18. PUNJABI
19. TIDDLY POM
2Ø. KEWPIE DOLL
21. SEPULCHRE
22. EUPHEMISM
23. GRAMMARIAN
24. CROSSWORD
25. QUARANTINE

SIDE WINDER



Vies infinies à faire avec un éditeur de secteur. Chercher puis... remplacer 67ØØØØ2Ø1Ø39 par 6Ø6ØØØ2Ø1Ø39

SKRULL

Vies infinies à faire avec un éditeur de secteur. Chercher puis... remplacer ØØ5C6EØ6 par ØØ5C6DØ6

MARAUDER



Une super bidouille : Appuyer en même temps sur la clé COMMODORE, Q, Z, et la barre d'espace. (Jean-Michel BURGESS)

XENON

Il suffit de taper pendant le chargement du jeu : "TAPE" et d'appuyer sur la touche "F5" en pleine partie pour avoir des vie infinies, ou "F4" pour changer de tableau.

STARQUAKE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 3361,169
Pour les munitions infinies :
POKE 9559,169
Pour l'energie illimitée
POKE 3546,234
POKE 3547,234
SYS 3Ø75

METROCROSS



POKE 135Ø1,234
POKE 135Ø2,234
SYS 4Ø96

NORTH STAR



Pour avoir les vies infinies :
POKE 23515,173
SYS 16384

OUT RUN

Une super surprise pour OUT RUN !!!
POKE 34711,234
POKE 34712,234
POKE 34713,234
POKE 3432Ø,234
POKE 34321,234
POKE 34322,234
POKE 33393,173
POKE 37198,255
POKE 37188,255
SYS 38Ø45

SPECTRUM

SCOOBY DOO

Pour avoir les vies infinies :
POKE 29614,Ø
POKE 64Ø28,252

SUPER SPRINT



Surprise :
POKE 49358,2Ø1

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies:
POKE 33948,Ø

IKARI WARRIORS

Pour être invulnérable:
POKE 4Ø272,Ø

ORIC

BOMBYX

Pour avoir les vies infinies :
POKE 121,25Ø
Pour choisir son tableau :
POKE 127,nb
(Joël PALUD)

MSX

ZORNI

Essayer de tenir le 1ère vague où il y a des soucoupes jaunes. Par contre dès le 2ème tableau où il y a des canard rouges, se mettre tout en haut a gauche de l'écran et ne plus bouger jusqu'à la fin, cela permet de passer directement pour le 3ème tableau. (Philippe LOGIEZ)

NEBULUS



ATARI et AMIGA

Pendant la présentation, tape "HELLOIAMJMP" (en clavier QWERTY). Maintenant, tu peux changer de tour en appuyant sur les touches de fonctions de "F1 et F8".

SPECTRUM

Pressez les touches : N, E, B et CAPS Shift en même temps. Vous avez maintenant les vies infinies. Pressez CAPS Shift et le numéro du tableau, où vous voulez aller.

SPECTRUM

Vies infinies :
POKE 32921,Ø
Temps infini :
POKE 43647,Ø

AMSTRAD

```
 1 'Temps et vies infinis sur NEBULUS version Cassette
1Ø B=Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:B=B+A:NEXT:MODE Ø:BORDER 6
2Ø FOR I=&4Ø TO &75:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=5236 THEN CALL &4Ø ELSE PRINT"Erreur dans datas":END
4Ø DATA Ø,2,1Ø,13,9,6,11,2Ø,12,3,26,15,1Ø,24,2Ø,18,33,Ø,192,17,Ø
5Ø DATA 64,2Ø5,113,Ø,33,Ø,1,17,Ø,128,2Ø5,113,Ø,33,Ø,192,17,84,59
6Ø DATA 2Ø5,113,Ø,175,5Ø,239,196,5Ø,199,196,243,33,Ø,192,17,Ø
7Ø DATA 129,1,84,59,237,176,195,Ø,1,62,135,195,161,188
```

ATARI

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer "NEBULUS.JMP". Chercher 33FCØØØ3, modifier le 4ème trouvé et le remplacer par 33FCØØFF.

COMMODORE

Appuie simultanément sur la flèche vers le haut, J et, la flèche en haut à gauche du clavier, puis appuie sur FEU pour recommencer à jouer. Le temps se bloquera, tu seras invulnérable et tu pourras changer de tableau en appuyant sur le numéro de celui-ci. Pour tout remettre en mode 'normal', il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et la touche 'SHIFT' de gauche.

SPECTRUM

```
1Ø BORDER NOT PI : PAPER NOT PINK VAL "7" : CLEAR VAL "25Ø86"
2Ø LET S=NOT PI : LET DIR=VAL "233ØØ" : LET B=VAL "387Ø"
3Ø POKE VAL "23658",VAL "8" : FOR I=SGN PI TO VAL "4Ø" : READ A
4Ø LET S=S+A : POKE DIR,A : LET DIR=DIR+SGN PI : NEXT I
5Ø IF S<>B THEN PRINT "Erreur dans les datas" : STOP
6Ø INPUT "Vies infinies (O/N) "; LINE V$ : IF V$="O" THEN POKE 23326,Ø
7Ø INPUT "Temps infini (O/N) "; LINE V$ : IF V$="O" THEN POKE 23331,Ø
8Ø PRINT "Inserer NEBULUS" : LOAD ""CODE
9Ø RANDOMIZE USR 233ØØ
1ØØ DATA 33,Ø,252,17,42,91,1,19,Ø,237,176,62,2Ø1,18,2Ø5,42,91,62,195,5Ø,72
11Ø DATA 254,2Ø5,19,252,62,53,5Ø,153,128,62,96,5Ø,127,17Ø,195,Ø,128,Ø,Ø
```

COMMODORE

```
 1 REM Vies et temps infinis sur NEBULUS
 1Ø FOR I=2816 TO 2852 : READ A : POKE I,A-5 : B=B+A : NEXT I
 2Ø IF B<>4363 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
 3Ø PRINT "Vies infinies (O/N)"
 4Ø GET K$ : IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 4Ø
 5Ø IF K$="O" THEN POKE 2841,8
 6Ø PRINT "Temps infinis (O/N)"
 7Ø GET K$ : IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 7Ø
 8Ø IF K$="O" THEN POKE 2846,Ø
 9Ø PRINT"Inserer NEBULUS" : SYS 2816
1ØØ DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,81,146,214,8,174,29,146,215,8,174,16
11Ø DATA 146,216,8,81,181,7,174,87,146,217,133,174,6,146,142,187,81,5,133
```

ATARI

Pendant la présentation, tape "HellolamJMP" (sans espace), maintenant si une tour est trop difficile à franchir, appuie sur la touche "F" pour te téléporter sur l'une d'elle.

COMMODORE

Pour avoir des vies infinies : POKE 32931,Ø

AMSTRAD

1er TABLEAU : Droite, aller porte, gauche, aller ascenceur, aller porte, gauche, aller ascenceur, droite, aller ascenceur, gauche, détruire mur, détruire balle, monter escalier, aller porte, droite, détruire balle, aller ascenceur, gauche, se laisser tomber, aller ascenceur, se retourner vers la dte, sauter pour attérir sur la 2ème brique, droite, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, aller porte, dte, aller porte.

2ème TABLEAU : Aller gauche, sauter les briques, aller ascenceur, sauter au dessus du ballon, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, aller ascenceur, gauche, aller porte, se mettre sur la 2ème brique et attendre étoile, laisser l'étoile vous faire tomber (vous devriez vous retrouvez juste en dessous), droite, aller ascenceur, gauche, descendre l'escalier, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, monter escalier jusqu'au bout, laisser vous tomber, monter.

3ème TABLEAU : Gauche, détruire balle, aller porte, gauche, aller ascenceur, droite, coller vous contre la colonne, attendre étoile, laisser étoile vous faire tomber, dte, détruire balle, laisser vous tomber, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, descendre l'escalier, aller ascenceur, gauche, monter l'escalier, détruire le mur, laisser vous tomber, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, dte, aller porte.

4ème TABLEAU : Monter escalier, sauter au dessus des losanges, monter, détruire le petit carré, gauche, détruire le mur, descendre l'escalier jusqu'au bout, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, sauter sur la 2ème brique, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, dte, détuire le petit carré, gauche, aller porte, gauche, détruire balle et le petit carré, retourner à dte, aller porte, dte, se laisser tomber, monter, dte, détruire balle, aller ascenceur, se mettre sur la brique à gauche, attendre que l'ascenceur soit descendu, se laisser tomber, dte, sauter, aller porte, monter escalier, arriver en haut sauter sur la 2ème brique, détruire balle, aller ascenceur, dte, laisser vous tomber, détruire les 2 balles, sauter au dessus des briques empilées, continuer vers la dte, coller vous sur la colonne, attendre étoile qui va vous faire tomber, dte, aller ascenceur, gauche aller porte.

5ème TABLEAU : Aller ascenceur, dte, passer en dessous de l'oeil et en même tant sauter, détruire le petit carré, laisser vous tomber, monter, monter escalier, aller porte, monter escalier, aller ascenceur, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique; laisser vous tomber, détruire le mur qui se trouve sur l'autre ascenceur, retournez vous et laisser vous tomber, remonter l'escalier, aller ascenceur, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique, passer en dessous de l'oeil, descendez de l'ascenceur, attendez que l'oeil arrive, quand il remontera, monter sur l'ascenceur et monter, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter gauche, sauter jusqu'à la troisième brique, détruire le petit carré, retourner vous et sauter, laissez vous tomber, mettre le nez du bonhomne vers la gauche, monter, sauter sur la brique, passer en dessous de l'oeil, laisser vous tomber, aller ascenceur, se mettre sur la brique à dte, attendre que l'ascenceur soit descendu, laisser vous tomber, gauche, sauter, monter l'escalier, laisser vous tomber, descendre l'escalier, aller ascenceur, aller porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, sauter pour tomber sur l'ascenceur, monter, gauche, détruire balle, aller ascenceur, gauche, aller porte.

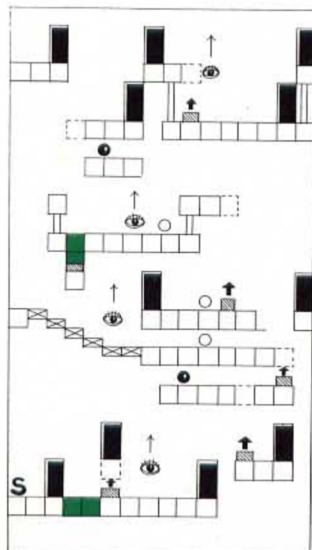
6ème TABLEAU : Dte, aller ascenceur, dte, sauter, passer en dessous des ballons, laisser vous tomber, retourner vous, détruire le petit carré, retourner vous, aller ascenceur, détruire le petit carré, gauche aller porte, sauter au dessus du ballon, aller ascenceur, dte, détruire le petit carré, retourner vous et descendez avec l'ascenceur, dte, passer en dessous du ballon, laisser vous tomber, dte, aller ascenceur, dte, laisser vous tomber, monter, gauche, aller ascenceur, monter l'escalier, aller à la 1ère porte, gauche, monter l'escalier, passer au dessus du ballon, aller porte, dte, laisser vous tomber, monter, dte, monter l'escalier, détruire le petit carré, descendre avec l'ascenceur, dte, aller ascenceur, retourner vous et sauter, monter l'escalier, aller porte.

7ème TABLEAU : Dte, monter l'escalier, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, sauter sur la brique à dte, retourner vous et sauter sur l'ascenceur, monter, détruire le petit carré, descender avec l'ascenceur, gauche, aller ascenceur quand l'ascenceur s'arrête, donner à nouveau une impulsion vers le haut, dte, laisser vous tomber, aller au 1er ascenceur, dte, descendre l'escalier, détruire le mur, aller ascenceur, aller ascenceur, aller ascenceur, dte, monter l'escalier, aller uniquement que sur les briques du haut (il faut donc sauter de brique en brique), aller ascenceur, dte, aller ascenceur, dte, prendre le 2ème ascenceur, gauche, détruire balle, laisser vous tomber, remonter à l'endroit où se trouve les quatre ascenceurs, prendre le 3ème, dte, laisser vous tomber, gauche, laisser vous tomber, remonter jusqu'au quatre ascenceur, prendre le 4ème ascenceur, dte, laisser vous tomber, retournez vous, laisser vous tomber, remonter et prendre le 1er ascenceur, gauche, aller ascenceur, aller porte.

8ème TABLEAU : Dte, aller ascenceur, gauche, détruire les 4 balles, détruire le petit carré, faites demi-tour, aller porte, gauche, arrivé à la 3ème brique sauté, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, passer les losanges en sautant sur les briques, monter, gauche, sauter de nouveau sur les briques, arriver sur l'ascenceur détruire le petit carré, monter, gauche, aller porte, gauche, sauter jusqu'à la porte, dte, détruire le petit carré, retournez vous, aller porte, retournez vous, sauter jusqu'à la porte, retournez vous et sauter (normalement vous devriez attérir sur l'ascenceur), monter, sauter, descendre l'escalier, laisser vous tomber, monter, quand l'ascenceur s'arrêtera donner à nouveau une impulsion vers le haut, gauche, détruire le petit carré, retournez vous, dte, sauter au dessus du trou, continuer à avancer, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, détruire le petit carré, aller ascenceur, gauche, monter l'escalier, arrivé en haut sauter pour attérir sur la 1ère brique, puis sauter de brique en brique, détruire le petit carré, arrivé à la dernière brique arrêter vous puis sauter pour attérir sur l'ascenceur, monter, gauche, aller 3ème porte.

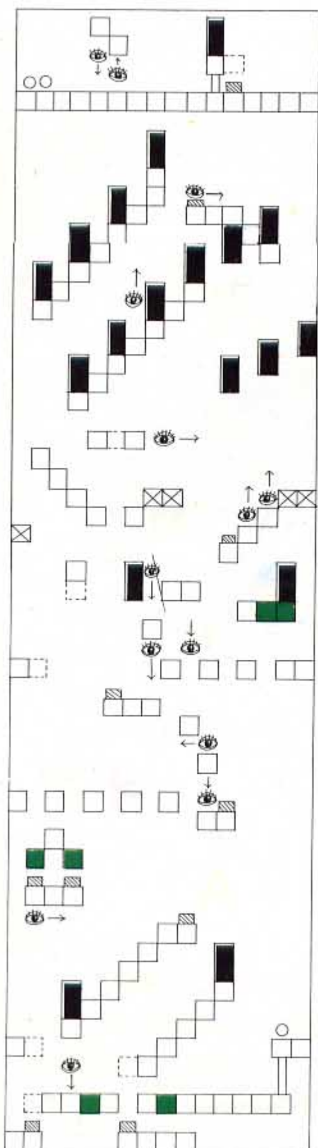
Une super solution envoyée par Jean-François LESPILETTE qui lui rapporte 300 F.

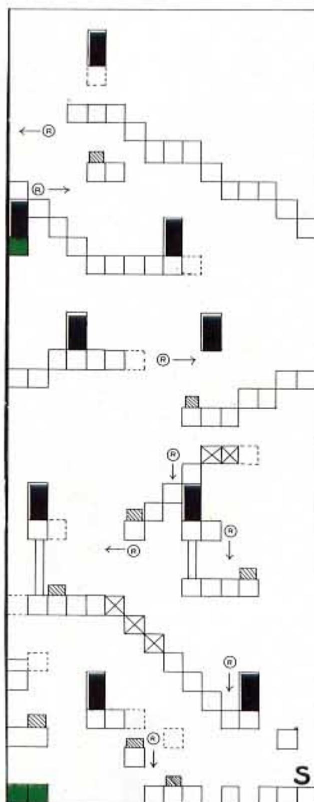
NEBULUS



1

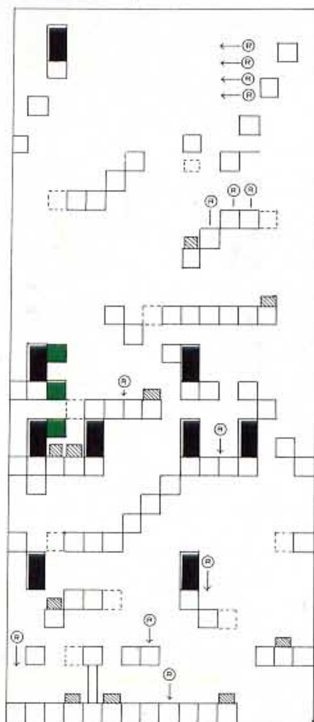
5

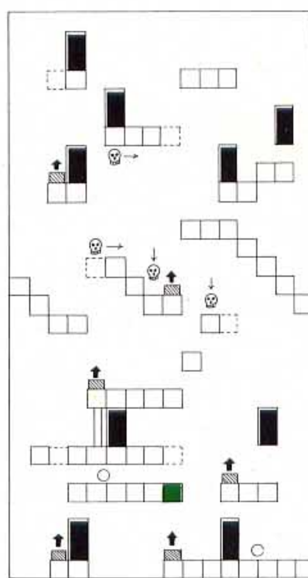




2

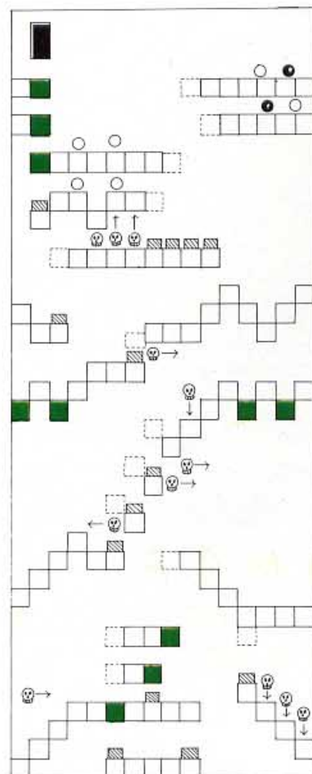
6

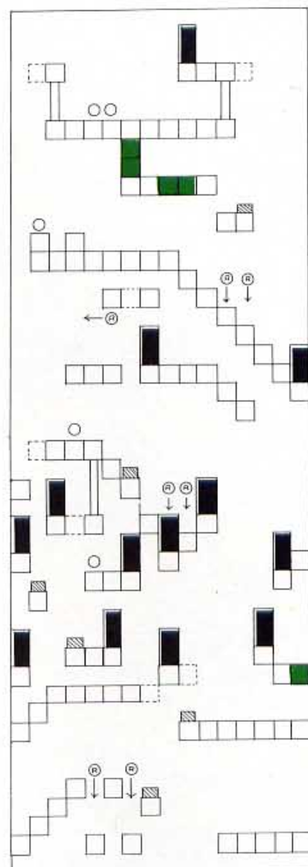




3

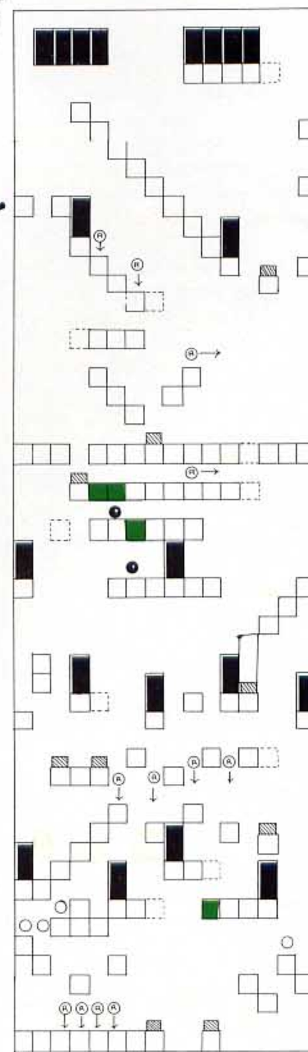
7





4

8



ECRIVEZ-NOUS

ET PARTICIPEZ A NOTRE REDACTION

Vous nous l'avez écrit 1000 fois... JOYSTICK Hebdo est le magazine qui vous fait craquer ! Alors pour encore plus de Fun, JOYSTICK Hebdo va devenir dans quelques semaines encore plus Bô avec plus de pages et plus de rubriques
NOUS AVONS BESOIN DE VOUS..

VOUS ! LES ARTISTES :

Envoyez-nous vos meilleurs dessins illustrant ce que vous pensez de votre Hebdo, ou vos créations graphiques sur DK, ou ce que vous voudrez ! et nous publierons les plus bô chefs d'œuvre, chaque semaine, dans notre Edito

VOUS ! LES JOURNALISTES TESTEURS :

Vous allez avoir votre rubrique : «SOFTS MACHINES» Rien ne remplacera l'avis et l'objectivité d'un JOYSTICKEUR. Vous en avez bavé, mais vous êtes arrivés au bout d'un jeu récent, écrivez-nous et dites-nous ce que vous en avez pensé, ce que vous trouvez de formidable ou lamentable au travers des différents tableaux. Dites-nous ce que vous avez remarqué de spécial en précisant votre type de machine et nous publierons les meilleures et les plus originales de vos analyses.

VOUS ! LES PROGRAMMEURS

Sur votre bécane préférée, vous avez écrit un jeu ou un programme utilitaire qui vous simplifie la vie, la nouvelle rubrique «PROGRAMING» est pour vous. Envoyez-nous votre DK en certifiant sur l'honneur être l'auteur de ce programme et, si vous êtes publié, vous recevrezjusqu'à 1000 F par chèque.

VOUS ! LES BIDOUILLEURS

Le «KO DE LA SEMAINE» vous concerne. Une bidouille soft, un scrolling de folie, un truc génial qui fera le bonheur de votre moniteur tout ça dans un programme d'1 kilo octects environ, et JOYSTICK Hebdo vous enverra un chèque de 300 à 100 F si on vous publie. N'oubliez pas de certifier sur l'honneur que vous en êtes l'auteur. On n'est pas chien... vous pouvez aller jusqu'à 2047 octets puisque ça ne fait pas 2KO.

JOYSTICK Hebdo SUR FR3 ET SUR MINITEL

Très bientôt, et pour la 1ere fois en France, JOYSTICK Hebdo vous présentera chaque semaine son HIT PARADE «JOY'S TOP» à la Télévision sur FR3 dans l'émission «DREVET VEND LA MECHE»
et... JOYSTICK Hebdo sera aussi sur MINITEL

1989

JOYSTICK Hebdo
Ça va être
ENCORE PLUS Bô





JEUX...

50 K7 du TOP des TOPS A GAGNER

BATMAN était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 5

Bravo à tous les gagnants qui vont recevoir la cassette d'Indochine !

ANSIAUX Christophe AUBRY Martial AUTIXIER Hervé BERNEUIL Yvan BIENVENU Jérémy BOR Stéphane BORDET Frédéric BOUCHER Robert CARABIN Pascal CASTAGNET Yannick CORNET Jocelyn DE SOUSA Manuel DELPEX Philippe DUCHENE Mickaël FLEGEAU Franck GARNIER Nicolas GARRAT Richard GAUTHIER Christian GODARD Nicolas HELLE Damien HURIOT Olivier JARRIGE Jean-Michel LE STRAT Olivier LECLERC Ollivier LEVY Ludovic LIETARD Christophe LOEMOS Daniel MASSON Eric MATHIEU Jean-Paul MAUPERTUY Sébastien MOISAN Jean-Louis N'GUYEN NHU Phong NICOLAS Loïc NICOLAS Stéphane PAUCHET Frédéric PAYROU Philippe PHILIPPS Jacques PICHON Willy PIETRA Emmanuel QUIGNON Julien RANGEARD Alexis SALVAT Sophie SAVEANT Stéphane SIEUROS Arnauld SMADJA Daniel TANCHEREAU Blaise TEMPESTA Benoit THOREZ Frédéric URENA Joelle VINVALS Eric

GLENN MEDEIROS en duo avec ELSA - OFRA HAZA - DAVID & JONATHAN - VAYA CON DIOS - SHONA - ETIENNE DAHO - ERIC SERRA - S. EXPRESS - SANDRA - PHIL BARNEY - BOY GEORGE - TAYLOR DAYNE - PATSY - EDDY GRANT - U2

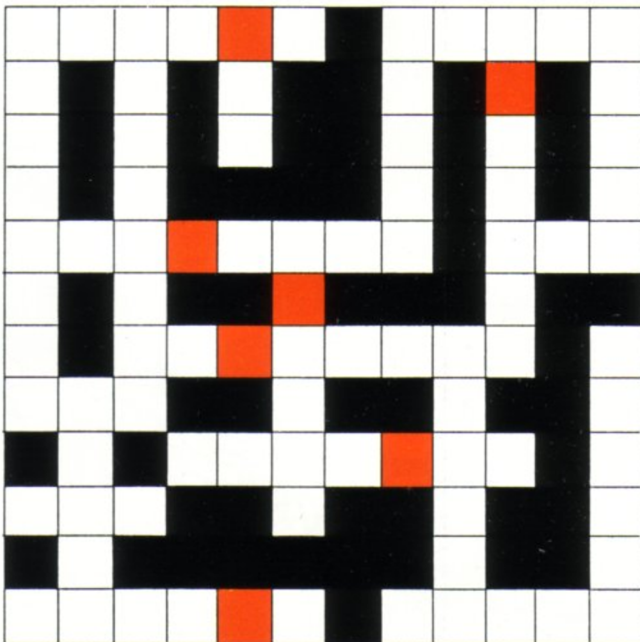
JOYSTICK Hebdo vous offre cette semaine la K7 du

TOP des TOPS

Pour gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 50 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 7 lettres



3) ERE - TNT - EOS - ONE
5) TROLL - TITUS - NINJA - KAISER - TROLL - SPORE
6) SOCCER - AGENT X - RASTAN - SKRULL
7) TAU CETI - ASTERIX
8) SUPERSKI - CONQUEST - SCUMBALL - SLAPSHOT

JEU MYSTERIEUX DU 28 DECEMBRE

☐☐☐☐☐☐☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP __________ Ville __________
Age __________ Ordinateur __________

JOYSTICK-BREAKER




PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

SALUT A TOI L'AVENTURIER DE L'INFORMATIQUE, COMME CHAQUE SEMAINE ON SE RETROUVE, DES IDEES PLEIN LA TETE, LE SAC A DOS REMPLI DE BASIC ET DEUX OU TROIS ORDINOGRAMMES A LA MAIN, NOUS VOILA, UNE FOIS ENCORE, PRETS A AFFRONTER LES SEQUENCES ET LES SOUS-PROGRAMMES QUI NE DOIVENT PLUS RESSEMBLER A UN TERRIBLE LABYRINTHE MAIS, AU CONTRAIRE, A UN TERRAIN CONNU DANS LEQUEL TU EVOLUES TOUT A FAIT RELAX. LA REDEFINITION DES TABLEAUX VA TOURNER, LE LISTING BASIC EST LA, AVEC TOUS LES COMMENTAIRES SI TU DEBUTES ET, TU VAS AVOIR TOUS LES ELEMENTS POUR PREPARER UNE PAGE DE SCORES AINSI QUE LE DEBUT DE PARTIE.

J'APPRENDS

TON PROGRAMME DE REDEFINITIONS

Un nouveau listing, qui complète ton programme «BREAKER» saisi la semaine dernière que tu commences par charger en mémoire par LOAD. Fais attention aux numéros de lignes qui ne se suivent pas toujours et, ceci pour permettre la saisie de séquences ultérieures. Ne saisis pas les textes en italique qui ne sont que des explications supplémentaires. Certaines lignes BASIC, coupées pour des raisons de largeur de texte, doivent être saisies à suivre avant de faire ENTER de fin de ligne. Une nouvelle ligne commence obligatoirement par un numéro. Utilise le plus possible la fonction AUTO n,1Ø qui numérote les lignes de 1Ø en 1Ø à partir de n (premier numéro de ligne à entrer).

```
33Ø 'redefinitions
34Ø GOSUB 71Ø
35Ø RUN
```

Les lignes 33Ø à 35Ø concernent le programme principal avec RUN qui relance le traitement en attendant les séquences suivantes du jeu.

```
68Ø '————————————
69Ø'   redefinition de tableaux
7ØØ'————————————
```

Il s'agit de la nouvelle séquence développée la semaine dernière. Tu dois rapprocher l'ordinogramme des instructions du listing. L'ordinogramme te donne le plan, l'ordre de déroulement du traitement, et le listing BASIC est un langage d'écriture, avec ses règles et sa syntaxe, compréhensible par ton ordinateur.

```
71Ø MODE 1:x=9:PEN 3:LOCATE x,5
:PRINT»REDEFINITIONS TABLEAUX»
72Ø LOCATE x+5,8:PRINT»tableau  T»
73Ø LOCATE x+5,1Ø:PRINT»jeu     J»
74Ø a$=INKEY$:IF a$=»» THEN 74Ø
75Ø IF a$=»j» OR a$=»J» THEN
SAVE»tableaux»,b,ad-1,61ØØ:MODE Ø:RETURN
76Ø IF a$=»t» OR a$=»T» THEN 79Ø ELSE 72Ø
```

Les lignes 71Ø à 76Ø déterminent le choix de la première page d'écran, la touche T vers la redéfinition d'un tableau et J enregistre le fichier «Tableaux» pour terminer la séquence.

```
77Ø 'entree/modification numero tableau
78Ø '
79Ø MODE Ø:LOCATE 1,1:INPUT»tableau»;n
8ØØ IF n=Ø OR n>4Ø OR  n>maxt+1 THEN 71Ø
81Ø IF n>maxt THEN POKE ad-1,n:maxt=n
```

La seconde page commence par la composition du numéro de tableau à redéfinir avec, le test = Ø et > numéro maxi + 1, et la mise à jour si > numéro maxi.

```
82Ø ' vider tabl
83Ø FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 2Ø:tabl(x,y)=Ø :NEXT y:NEXT x
```

L'ensemble de la surface d'affichage des briques en tabl est remis à zéro, colonnes 3 à 18 pour x et, lignes 3 à 2Ø pour y.

```
84Ø '
85Ø 'calcul adresse tableau (n-1)*152 octets
86Ø ad1=ad+(n-1)*152
87Ø INPUT»balles»;b:IF b=Ø OR b>2Ø THEN LOCATE 1,2
:GOTO 87Ø
88Ø POKE ad1,b
```

Un tableau est prévu pour 5Ø briques et chaque brique occupe 3 octets, donc 15Ø octets plus 2 octets pour le nombre de balles et le nombre de briques. ad1 contient l'adresse de début du tableau.

```
89Ø 'chargement du tableau et affichage
9ØØ PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
```

Passage en mode d'affichage transparent. Les caractères peuvent se superposer pour les briques.

```
91Ø j=PEEK(ad1+1):IF j=Ø THEN98Ø
92Ø ad2=ad1+2
93ØFORk=1TOj:x=PEEK(ad2):y=PEEK(ad2+1):b=PEEK(ad2+2)
94Ø tabl(x,y)=b:ad2=ad2+3
95Ø LOCATE x,y:ON b-6 GOSUB 445Ø,447Ø,449Ø
96Ø NEXT k
```

j = nombre de briques. ad2 = adresse de la 1 ère brique valeur de x. ad2+1 = valeur de y. ad2+2 = type de la brique 7,8 ou 9 qui est transféré en tabl(x,y). L'adresse ad2 progresse de 3 octets à chaque passage. L'affichage de la brique s'effectue par les sous-programmes déjà créés avec -6 sur le type de brique pour ramener les valeurs 7,8,9 à 1,2,3. ON b-6 GOSUB exécute le sous-programme de la brique 7 en ligne 445Ø ou de la 8 en 447Ø ou, encore de la 9 en 449Ø, suivant la valeur de b.

```
97Ø '
98Ø nb=j
99Ø '  messages bas ecran
1ØØØ LOCATE 1,25:PRINT»fin     F»
1Ø1Ø LOCATE 1,23:PRINT»7/8/9 ou Supprimer»;
1Ø2Ø '
1Ø3Ø 'positionner curseur centre tableau
1Ø4Ø 'test touche deplacement/fonction
1Ø5Ø x=1Ø:y=1Ø
```

Coordonnées du curseur en position de départ au centre de l'écran.

```
1060 GOSUB 1340
```
Vers sous-programme affichage du curseur
```
1070 IF INKEY$=»» THEN
1060 1080 IF INKEY(3)>-1 THEN 1250
1090 IF INKEY(5)>-1 THEN 1260
1100 IF INKEY(13)>-1 THEN 1270
1110 IF INKEY(10)>-1 THEN 1280
1120 IF INKEY(11)>-1 THEN 1290
1130 IF INKEY(4)>-1 THEN 1300
1140 IF INKEY(14)>-1 THEN 1310
1150 IF INKEY(20)>-1 THEN 1330
```
Premier groupe de tests pour le déplacement du curseur par les touches du pavé numérique. La fonction INKEY, accompagnée du numéro de la touche (chaque touche est associée à un numéro suivant un tableau de ton manuel Amstrad), renvoie une valeur qui indique son état (-1 = non utilisée et toutes les autres valeurs = oui). Si oui suite en test des coordonnées du curseur pour décider si le déplacement est possible.
```
1160 ' entree brique ou suppression
1170 IF INKEY(41)>-1 THEN tabl(x,y)=7:GOTO 1060
1180 IF INKEY(40)>-1 THEN tabl(x,y)=8:GOTO 1060
1190 IF INKEY(33)>-1 THEN tabl(x,y)=9:GOTO 1060
1200 IF INKEY(60)>-1 THEN tabl(x,y)=0:GOTO 1060
```
Les touches 7,8 et 9 du clavier alpha (numéros 41,40,33) entrent une nouvelle brique à la position du curseur. Transfert de 7,8 ou 9 en tabl(x,y). La touche S (numéro 60) supprime la brique tabl(x,y) = 0.
```
1210 ' fin de saisie touche f
1220 IF INKEY(53)>-1 THEN 1390
```
La touche F a le numéro 53 et envoie en fin du tableau.
```
1230 GOTO 1060
1240 ' deplacement curseur
1250 IF x=18 OR y=3 THEN 1060 ELSE x=x+1 :y=y-1:GOTO 1170
1260 IF x=18 OR y=20 THEN 1060 ELSE x=x+1 :y=y+1
:GOTO 1170
1270 IF x=3 OR y=20 THEN 1060 ELSE x=x-1 :y=y+1:
GOTO 1170
1280 IF x=3 OR y=3 THEN 1060 ELSE x=x-1 :y=y-1:GOTO 1170
1290 IF y=3 THEN 1060 ELSE y=y-1:GOTO 1170
1300 IF x=18 THEN 1060 ELSE x=x+1:GOTO 1170
1310 IF y=20 THEN 1060 ELSE y=y+1:GOTO 1170
1320 '
1330 IF x=3 THEN 1060 ELSE x=x-1:GOTO 1170
```
Les lignes 1250 à 1330 controlent les limites de déplacement du curseur et exécutent la mise à jour de x et y suivant la direction.
```
1340 LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(143):LOCATE x,y
1350 IF tabl(x,y)=0 THEN PEN 0:PRINT CHR$(143) :RETURN
1360 ON tabl(x,y)-6 GOSUB 4450,4470,4490
1370 RETURN
```
Sous-programme d'affichage du curseur ou de la brique pour assurer le clignotement.
```
1380 ' mise a jour donnees en fichier tableaux
```
Entrée en ligne 1390 par la touche F.
```
1390 ad2=ad1+2:nb=0
```
ad2 = adresse début de la première brique en tableau. nb va permettre de controler le nombre total de briques maxi 50.
```
1400 FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 20
1410 IF nb=50 THEN LOCATE 2,21:PEN 3:PRINT»plus de 50
briques»;:FOR j=1 TO 600 :NEXT :GOTO 1440
1420 a=tabl(x,y):IF a<>0 THEN POKE ad2,x:POKE ad2+1,y:POKE
ad2+2,a:ad2=ad2+3:nb=nb+1 nb+1
```
Mise à jour de Tableaux à partir de tabl(x,y).
```
1430 NEXT y:NEXT x
1440 POKE ad1+1,nb:GOTO 710
1450 "
```


Transfert en ad1+1 du nombre de briques du tableau.
Maintenant que tu as saisis ton listing tu fais, sans attendre, SAVE»BREAKER» pour ne pas risquer de le perdre. Ensuite, par RUN tu controles si ton programme se déroule correctement, sans message d'erreur, en testant l'ensemble de la redéfinition de plusieurs tableaux. Tu définis un tableau, tu sors par F et, tu le rappelle sous le même numéro pour retrouver ta définition. Les erreurs sont toujours dues à des fautes de frappe et, en particulier:
- manque du séparateur (:) entre 2 instructions à l'intérieur d'une ligne.
- composition d'un o au lieu d'un zéro.
- numéro de ligne erroné après un GOTO ou un GOSUB.
- mot-clé mal orthographié.
- espace manquant.

QUI EST LE MEILLEUR???

Un jeu sans page de scores, c'est dommage. Tu es toujours super content de rentrer ton prénom au-dessus des copains, de voir qui est le meilleur, pas vrai ! ! Huit lignes c'est une bonne moyenne avec une zone de 10 caractères qui permet d'entrer la plupart des prénoms. A l'origine le programme contient 8 noms assortis de scores plus ou moins élevés, décrits en ligne de DATA, par ordre décroissant. Tu déclares 2 fichiers:
- nom$ contenant les 8 noms (le symbole $ indique un fichier alphanumérique).
- score avec les 8 valeurs de scores du plus élevé au plus petit.

Une première étape, en début de traitement, initialise nom$ et score par le transfert des DATA. Les deux fichiers en place, à chaque fin de partie tu vas comparer le score réalisé par le joueur avec chacune des lignes en partant du haut. Si le score en cours est plus grand que celui du fichier, le joueur va entrer son nom sur la ligne après avoir opéré le décalage des 2 fichiers d'une ligne vers le bas et, la suppression de la dernière. Ce décalage n'aura pas lieu si le joueur entre à la 8 ème ligne. Cette opération réalisée, il reste à prévoir et à controler la saisie du nouveau nom avec le décompte des caractères (maxi 10). Tout celà, tu en trouves le résumé dans l'ordinogramme.

L'initialisation des fichiers nom$ et score nécessite une ou deux boucles de programme et, celà dépend de l'écriture des lignes de DATA. Une première ligne avec les 8 prénoms, suivie d'une seconde avec les 8 scores t'oblige à écrire 2 boucles. C'est sous cette forme que je l'ai prévu pour te permettre de bien séparer les opérations. Mais comme en programmation le plus court représente toujours la meilleure formule tu pourrais écrire:

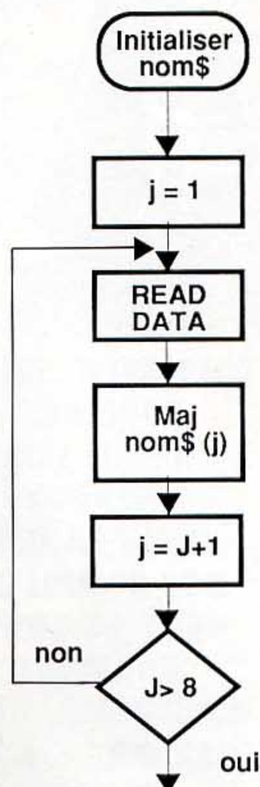
```
DATA
SULYANE,55000,MICHEL,43000
etc.....
```

Une seule boucle suffit alors avec:

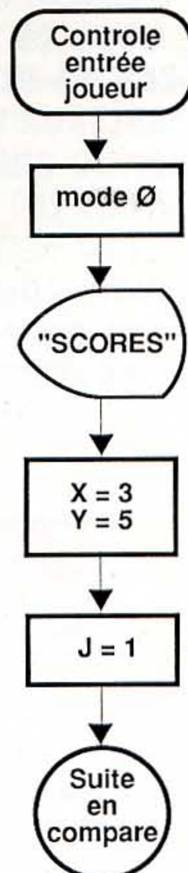
```
READ nom$(j),score(j)
```

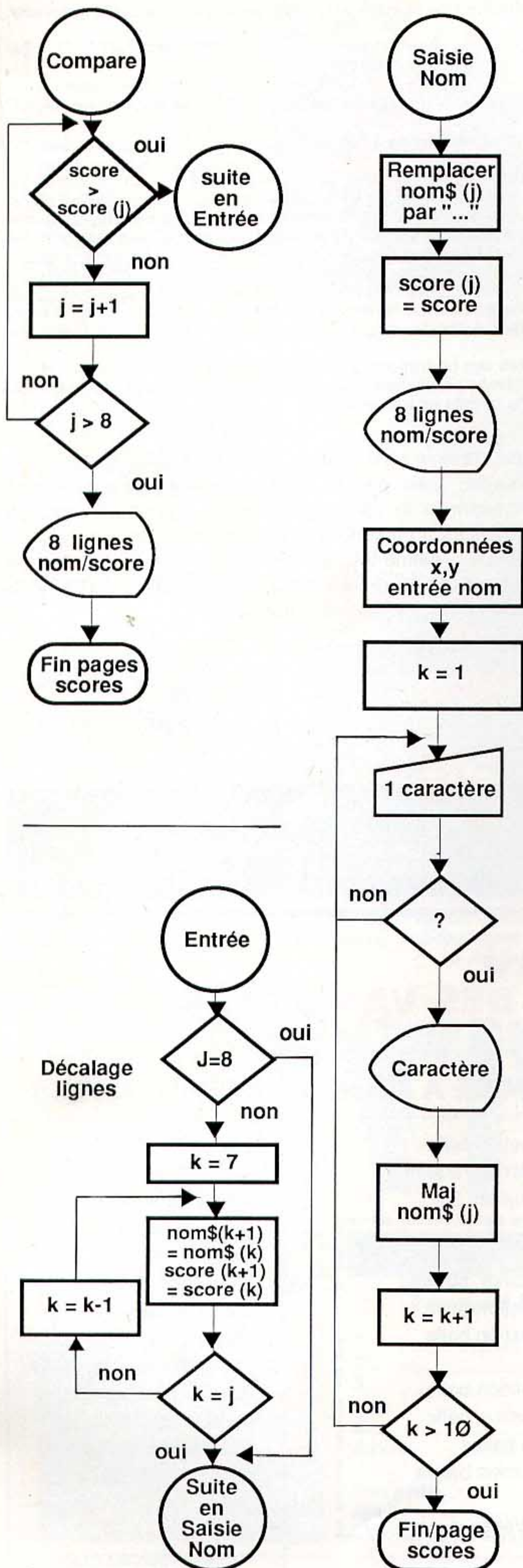
L'instruction READ permet la lecture de plusieurs DATA à suivre.

Pour l'affichage de chaque ligne de score tu dois tenir compte de la valeur pour conserver un même alignement. Tu testes < que 1000 (= 3 caractères), < que 10000 (= 4 caract.) et < que 100000 (= 5 caract.), sinon 6 caractères. La valeur de x en LOCATE sera modifiée suivant le résultat du test.



Pour bien décomposer les opérations une 2e boucle est à prévoir pour initialiser score.





POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Les ordinogrammes c'est bien, celà fait très technique, mais tu as du mal à les interpréter. Tout d'abord ils ne sont vraiment utiles que pour traiter des séquences particulièrement compliquées, mais pour débuter, il s'agit d'une aide, d'un shéma qui te donne exactement l'ordre des opérations. Les symboles utilisés correspondent à une définition internationale et, nous allons revoir un par un les six dessins utilisés ici (il y en a beaucoup d'autres).

Le symbole d'un début ou d'une fin de séquence qui contient en texte le nom de la séquence.

Le cercle indique une sortie vers un point du programme. Un autre cercle correspondra au point d'entrée. Dans le premier tu indiques «suite en entrée» et, dans le second «entrée», comme dans l'ordinogramme de la page des scores.

Le rectangle représente une opération, un traitement, avec les noms des constantes, variables ou fichiers concernés.

Le losange correspond à un test, c-à-d, une question concernant le contenu d'une donnée par rapport à une valeur immédiate ou, au contenu d'une autre donnée. C'est le type d'instruction le plus fréquent dans un programme. Les tests possibles sont nombreux: égal à, plus petit que, plus grand que, négatif, positif, différent de, compris entre, contenant, commençant par, finissant par, multiple de etc.... et, tout ceci peut, bien entendu être lié à une suite de test avec AND, OR, NOT. Dans tous les cas il n'y a que deux réponses possibles: OUI ou NON qui conditionnent la suite du traitement. Le losange se prête très bien à cette représentation avec, sur l'une des pointes la sortie OUI, et sur une autre la sortie NON.

Ceci matérialise l'affichage à l'écran des données indiquées.

Cette forme indique une saisie de données au clavier

L'ordinogramme t'évite de rédiger des pages de texte qui ne seront jamais très claires. Certains symboles vont avoir une traduction quasi-immédiate en BASIC, par exemple le losange, qui génère automatiquement, dans ton programme, IF ..... THEN ..... ELSE (en français SI .... ALORS ..... SINON), ou encore les débuts et fin de boucles: FOR ... TO et NEXT. Enfin la lecture d'un ordinogramme reste, rapide et claire, par les droites de liaison et les flèches de direction.

UN DEBUT DE PARTIE MUSCLE

Cette nouvelle séquence contient beaucoup de détails puisqu'il faut définir ici tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Jusqu'à présent nous avons préparé les modules annexes qui interviennent avant le début d'une partie. Voici la petite check-list que l'on va reprendre point par point:

- tracer le cadre
- afficher le score, le numéro de tableau et le nombre de balles
- positionner la raquette
- initialiser le fichier tabl
- initialiser toutes les constantes et variables
- placer la balle sur la raquette

Au-delà il s'agira du jeu avec une balle et une raquette en mouvement. Donc ton casse-briques se précise avec cette nouvelle page d'écran, la dernière, mais aussi la plus complexe.

Le mode adopté (MODE Ø) t'apporte 16 couleurs et, tu vas en utiliser 8 pour le cadre de jeu. Ce cadre concerne les deux cotés et le haut de l'écran. Le bas reste vide, réservé au déplacement de la raquette. En utilisant les instructions graphiques MOVE et DRAWR, déjà vues dans le générique, tu traces 8 lignes ayant chacune une couleur différente. Rien de particulièrement compliqué, tu prévois une longueur de tracé qui doit diminuer, en hauteur comme en largeur (y et x), après chaque affichage, et toujours en utilisant une boucle de programme avec 8 passages. Un tout petit peu de réflexion et tu es certainement capable d'écrire ces quelques lignes de BASIC. Comme toujours, si tu n'y arrives pas, la semaine prochaine tu auras le listing avec un maximum d'explications.

Les affichages se superposent au cadre en partie haute. Regarde les dessins publiés dans le numéro 6 pour la disposition du score, du numéro de tableau et du nombre de balles en cours.

Le positionnement de la raquette fait appel, pour la définition de x, à

un sous-programme de tirage d'un nombre aléatoire, c-a-d tiré au hasard, à partir du temps. Le temps correspond au nombre de 3ØØ/1ØØ de secondes passés depuis la mise sous tension de ton **AMSTRAD**. La balle vient se placer, en ligne 24 (yb=24), sur le premier carcatère de la raquette ou, au contraire sur le 3ème, suivant xr. La direction db sera 4 ou 1.
Avant de voir l'initialisation de tabl je te propose de bien analyser le tableau récapitulatif de toutes les constantes et variables nécessaires au jeu. Ce tableau donne, pour chaque étiquette, son nom et son initialisation, la séquence qui effectue sa mise à jour et, son utilisation. Les noms utilisés sont définis par le programmeur, ils doivent être assez courts pour ne pas trop ralentir le traitement. Si tu prends sco pour gérer le score, tu aurais pu choisir sc ou encore scor, c'est vraiment comme tu veux. La seule contrainte qui existe c'est d'utiliser toujours le label déclaré au début dans la suite du programme, évident mais oublié parfois. Ce tableau des constantes et des variables devient donc ta bible de référence pour toute la suite du programme.

L'initialisation de tabl se déroule de la façon suivante:

- vider tabl c-à-d mettre Ø sur les 2Ø positions des 25 lignes

CONTENU DU FICHIER

```
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 7 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 7 Ø 7 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø 7 Ø Ø Ø 7 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 8 8 Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
4 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 2
6 6 6 6 6 3 3 3 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6
```

- mettre à jour le numéro de tableau en cours et calculer son adresse

- charger les codes de bordure haut, gauche, droite et bas (1,4,2 et 6)

- transférer les briques du tableau en tabl suivant x, y et type (7,8,9)

- afficher les briques à l'écran

Pour matérialiser le fichier tabl je t'ai préparé un petit tableau de 2Ø colonnes sur 25 lignes dans lequel tous les codes sont en place. N'oublie pas que ce fichier représente, de façon interne, la disposition exacte de la surface de jeu, ce qui permet à l'ordinateur d'avoir, lui aussi, une vue du jeu par l'intermédiaire du test de contenu autour de la balle. Le fichier tabl doit représenter sous la forme de codes ce que tu vois à l'écran, les bordures, les briques et la raquette. La balle n'entre pas dans le fichier et, ce sont ses coordonnées x et y qui vont la situer. A titre d'exemple, j'ai ajouté plusieurs briques et la raquette.

Toutes ces opérations, prises individuellement, ne posent pas de problèmes particuliers, pense à être toujours très ordonné, c'est la clé du succés en informatique.

Un programme bien chargé, **JOYSTICK-BREAKER** prend du volume, mais pas la tête! fais quand même attention!! Maintenant si tu es complètement égaré et, que tu commences à confondre le tube de mayonnaise avec le dentifrice, calme-toi et installe-toi à la porte de ton marchand de journeaux pour plonger sur le **JOYSTICK-Hebdo** numéro 9, dès son arrivée.

Bien Joystiquement votre.
François LE GRIGUER



LA SEMAINE PROCHAINE

Tous les listings avec un max de commentaires.
Le controle de la balle.

TABLEAU
DES CONSTANTES ET DES VARIABLES

NOM	INITIALISATION	MISE À JOUR	OBSERVATIONS
sco	début partie	gestion balle	valeur du score
xr	position raquette	gestion raquette	valeur x raquette
yr	« «	toujours 25	valeur y raquette
raq$	dessin raquette		3 car (2Ø8)
raqz$	effacem "		2 car(143)
nt	initialisation tabl	changt. tableau	numéro tableau en cours
xb	suivant x raquette	gestion balle	valeur x balle
yb	en ligne 24	gestion balle	valeur y balle
bal$	début de partie		dessin balle caract.(231)
db	1 ou 4 suiv xb	gestion balle	direction balle (1,2,3,4)
nb	suivant contenu tableau	gestion balle	nombre de balles
nbo	= nb	nb balles	départ pour bonus
nbr	suivant contenu tableau	gestion balles	nombre de briques
nbro	= nbr		
ad1	initilisation tabl	adresse du tableau	
maxt	«		numéro tableau maxi

CONCOURS



TITUS

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 10 janvier.

Pendant tout le mois de décembre, TITAN de TITUS vous fera gagner des lots fantastiques. Tous les participants seront des gagnants

1er Prix:
Un téléviseur Couleur 40cm TOSHIBA, PAL, SECAM avec télécommande infrarouge.

Du 2ème au 15ème prix:
Choisissez, pour votre ordinateur, un jeu TITUS: CLASSIQUES (Volume 1 une compilation de "Envahisseurs, Glouton, Infernal Breakout) • CRAZY CARS • FIRE & FORGET • OFF SHORE WARRIOR • GALACTIC CONQUEROR.

Du 16ème au 30ème prix:
un Tee Shirt TITUS

Du 31ème au 100ème prix:
Un badge TITUS

Et pour tous les autres participants:
Une affichette couleur d'un soft TITUS

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 3 janvier 1989.



Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 8. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse



TITAN

QUESTIONS

Une seule réponse par question

1 TITAN est
- A une boisson gazeuse
- B un légume à la mode
- C le nouveau jeu de TITUS

2 Parmi les photos ci-dessous laquelle ne provient pas d'un AMSTRAD CPC?



A



B



C

3 Le célèbre jeu de TITUS "CRAZY CARS" s'est vendu à :
- A moins de 80 000 ex.
- B environ 110 000 ex.
- C plus de 140 000 ex.

4 Quelle voiture était présentée sur le stand TITUS au festival de la micro?
- A une Mercedes
- B une Ferrari
- C une Porsche

5 TITAN est-il:
- A un jeu d'arcade au scrolling fantastique
- B un jeu d'aventure graphique
- C un jeu de rôle interactif

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours TITUS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris 4

1 ______________ 4 ______________
2 ______________ 5 ______________
3 ______________

Nom ______________ Prenom ______________
Adresse ______________

Code postal ______ Ville ______________
Age ______________ Ordinateur ______________

joystick secours



Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

SHORT CIRCUIT
Stéphane. Q.10215
Comment faire pour sortir de l'établissement?

LE PASSAGER DU TEMPS
Mickael. Q.10218
Comment remettre les plombs après être descendu en bas?

VENOM STRIKES BACK
Stéphane. Q.10220
Comment-peut on détruire le missile à tête chercheuse après avoir survolé la mer? Je suis toujours arrivé au missile mais je n'ai jamais pu passer. Vous êtes mon seul espoir.

JACK THE NIPPER II
Benoit. Q.10224
Où et comment peut-on faîre des bêtises?

PREDATOR
Benoit. Q.10225
Je n'arrive pas à tuer le monstre, comment faut-il faire?

BOB WINNER
Benoit. Q.10226
Je n'arrive pas à répondre aux questions à la fin, comment faire?

PLATOON
Un lecteur. Q.10227
Que faut-il faire pour avoir des vies infinies? (Amstrad)

L'AFFAIRE SYDNEY
Un lecteur. Q.10228
Que faut-il faire pour avoir des indices?

RANARAMA
Alain-andré. Q.10229
Comment faire pour lancer des sorts?

ROCKET RANGER
Unknow. Q.10276
Y a t-il des trucs pour stopper les Zeppelins? Comment faire pour partir sur la lune? Merci d'avance.

TURBO CUP
Fabrice. Q.10277
Qui a trouvé des trucs pour ce jeu? Merci.

OFF SHORE WARRIOR
Fabrice. Q.10278
J'arrive au 4ème tableau, ensuite je perds, que faire?

GAUNTLET
Un lecteur. Q.10279
J'aimerais savoir si il y a réellement une fin dans Gaunlet I et II. Si oui, à quel niveau se situe-t-elle. Je possède un Atari 520 STF. Merci.

KARATE KID II
Sébastien. Q.10280
Comment faire pour continuer après le tableau de Chozen?

BILL PALMER
Sébastien. Q.10281
Comment passer après la caméra dans la grotte?

GREMLINS
Philippe. Q.10282
Comment fait-on pour arriver au bout du jeu? Pouvez-vous me donner des indications?

SAPIENS
Michael. Q.10283
Demande tous renseignements, quel est le but du jeu? Comment gagner?

ULTIMA IV
Laurent. Q.10284
Que faut-il faire, où faut-il se rendre (coordonnées s.v.p) pour pouvoir passer mes personnages au niveau supérieur?

HEROES OF KANN
Laurent. Q.10285
Je suis bloqué par un pirate dans la grotte. Je sais qu'il faut posséder une certaine arme mais je ne sais pas où la trouver.

EXPLORA
Un lecteur. Q.10286
Je voudrais savoir où se trouve la machine à remonter le temps, dans quelle pièce du chateau? Merci d'avance.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Alexandre. Q.10287
Où est la clef pour ouvrir le placard? Comment tuer l'araignée et comment ouvrir la dalle par terre dans la tour?

THE LAST NINJA II
Laurent. Q.10288
Voilà un jeu au goût du jour, le dossier étant ouvert envoyez-nous tout ce que vous avez pour ce chouette jeu. Laurent est bloqué à la deuxième rivière, comment faire?

ANTIRIAD
Vincent. Q.10289
J'aimerais connaître des trucs ou des bidouilles. Merci

RAMBO
Gérard. Q.10290
Comment rouver les prisonniers? Je n'arrive pas à passer de l'autre côté des enceintes lesquelles sont, je crois, la démarcation du camp.

GAME OVER
Patrick. Q.10291
Que dois-je faire quand on a la force bleu? Où faut-il aller?

DESPOTIK DESIGN
Patrick. Q.10292
Où trouver la clé magique? (AMSTRAD)

? CONTAMINATION
Patrick. Q.10293
Comment faut-il faire pour créer les antivirus?

? LIVING DAYLIGHT
Arnaud. Q.10294
Je n'arrive pas à dépasser le premier niveau. Que faut-il faire?

? IZNOGOUD
Arnaud. Q.10295
Comment fait-on pour aller en ville?

? MEURTRE A GRANDE VITESSE
Eric. Q.10296
J'ai trouvé le coupable du crime mais je ne sais pas accuser le meurtrier, comment faire? Combien de N° de téléphone peut-on effectuer à part celui de l'exemple? Ne peut-on pas sortir du train qui devient monotone? Merci.

? SORCERY
Eric. Q.10297
Combien y a t-il de sorciers à délivrer dans ce jeu?

? JET SET WILLY
Eric. Q.10298
Quelle est la mission? Combien de choses en fer faut-il ramasser? Merci.

? DRAGON'S LAIR
Jean-François. Q.10299
Au secours, je voudrais savoir comment il faut faire une fois que l'on a réussi à aller jusqu'au bout de la deuxième étape (le disque tombant) pour aller sur la rampe. Merci d'avance.

REPONSES

! BUBBLE BOBBLE
HHAAARRGGG. R.10049
Et voilà! Qu'est-ce que c'est que ça hein, il y a des I grecs baladeurs, bon, d'accord, on sait, MMAAAIIISS oh hé, on la pas fait expré alors en express le revoilà :
WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWZ1Y24VE.
Pour ceux qui auraient loupé le métro heuuu non, le camion militaire, c'est un code pour avoir les vies infinies.

! SENTINEL
Fred. R.10131
A c'est sûr, y en a qu'assure, c'est chaud! (sur!). Laissons place à ce délectable texte. Le déplacement est complexe, il faut créer un robot sur une case visible: R (aprés avoir fait apparaître le viseur: SPACE), Q pour se transférer dans le robot, une fois dans le nouveau robot, absorber la carcasse de l'ancien robot: A, pour monter, faire la même opération, mais il faut créer un robot sur un rocher, pour créer un rocher, appuyer sur B après avoir visé la case. Ne pas oublier d'absorber le rocher aprés utilisation. On peut aussi de téléporter au hasard sur la terrain en appuyant sur H.

! SLAP FIGHT
Noureddine. R.10148
C'est une histoire qu'elle parle de double lazer (zyva oite continu), il faut d'abord faire deux "WING", et puis heuu, la suite c'est que pour avoir le double laser il faut prendre des étoiles jusqu'à que l'icône (Hè oh y en a marre hein! Après on se demande pourquoi nos I vont faire un tour, c'est pas étonnant si on les traite de .... surtout qu'en ce moment les I clones sont indisponibles) soit sur le lazer et appuyer sur "espace" et la moral de cette histoire c'est que on a le double lazer.

! SAPIENS
Garry. R.10160
Les bras de roc (C'est hard, ça peince) se trouvent aprés les montagne, en direction du nord nord-ouest. On dit merci au coupeur de têtes!! (voir plus haut).

! CONSPIRATION
Fana'nko. R.10163
Quoi!!!! Nos chères lecteurs ne savent pas prendre un bain!!!!!! La redaction: NOOOOONNN, c'est pas vrai! Bon y en a quand même un qui sait LUI. Il faut déjà monter dans la baignoire(!), puis ouvre robinet(!!), ferme robinet(!!!) et enfin descend baignoire(!!!!). (et ne pas prendre Joystick pour s'essuyer)

! BLUEBERRY
Fana'nko. R.10171
Pour ceux qui ont mauvaise mines (Ho non, c'est nul cekirakontajoystike), ou pour ceux qui veulent rentrer dedant (?!?!), il faut cliquer sur le point rond à gauche, en bas du rocher (heumm ça c'est bon ça avant noel) vertical à droite de lécran.

! ZORRO
Stéphane. R.10174
Mais ils sont fous!!!! Ils veulent aller en prison! Enfin bon, comme le bonheur de nos lecteurs est primordial, nous vous donnons la réponse grasse à Stéphane: Passer pour aller en prison. Tuer les six prisoniers qui formeront un escalier. Aller à gauche au tableau de la belle, bien qu'il soit impossible de la libèrer. Rester sur l'échelle pour faire augmenter le score, sauter à gauche pour être au tableau de la tombe, aller à gauche, monter chercher la rose. Revenir au puit, passer par la prison et aller liberer la belle. (nous laissons libre votre imagination pour la suite)

! L'AIGLE D'OR
Fréderic. R.10176
Ha la la la la, la mauvaise nouvelle pour jérome, une pensée pour lui (snif.), il y a un temps pour rigoler et un temps pour pleurer (Joystick le seul hebdo qui console (de jeux) ces lecteurs.). C'est impossible de passer la grille avant qu'elle ne tombe, il faut obligatoirement prendre un autre chemin, dommage, bonne chance quand même!

! CRASH GARRET
Fana'nko. R.10177
Et si on était serieux, un peut, ouai, on peut! Bon, venons en au fait, voila la réponse: Il faut taper: demande GLORY, menace, tuer + pouvoir (taper grace à 0 du pavé numérique), regarde, fouille bureau, prend anneau, décroche tableau, ouvre coffre, 9L2R 7L4R et sors.

! PHARAON
Patrice. R.10180
Cette réponse est dans nos cordes, pour ceux qui voulaient se pendre, pas la peinne de nous donner un coup de fil, on vous donne toutes les ficelles. Merci Patrice. Attache corde, tire corde, tire corde, détache corde, nord...Par suite d'encombrement, la ligne est coupée.

! TAIPAN
Patrice. R.10195
Pour avoir de l'argent (Dit pat'on c'est pou' quand l'augm..Aîe Aîe non pas ça!) il faut aller dans le restaurant (Ben heu j'ai tester pour vous et ben heu, a moi, il m'on donner de la vaisselle) il va te demmander si tu as faim, réponds non, la, tu as une quantitée d'argent, puis retourne, repond oui ou non (bon la j'membrouille!) ensuite joue avec lui, mise une somme sur une des couleurs que tu as choisie et ainsi de suite. Simple non! Ben heu...

! ARMY MOVES
Julien. R.10201
Code code code code aide!!! Oui mais pas n'importe lequel (voir le renvoi de la réponse N°10143 du Joystick 6 (celui qui pige, il écrit au journal)), c'est celui d d de de ar arm armmm Army Moves II : 15372, et oui avec Joystick Hebdo c'est blesipô.

! GONNIES
Frédéric. R.10205
Au secours!! on se noit sous les gentillesses des lecteurs, compliments, dessins et même photos digitalisées, pourtant nous, on est des méchant pas bô, Non? Merci à Fred pour tous ces compliments, et ce n'est pas le seul. La réponse: L'orsque l'oiseau arrive et pond un oeuf, arrange toi pour boucher le feu de droite en attrappent l'os suspendu en haut à droite, une fois cela fait, arrange toi pour pousser l'oeuf en bas à droite, il doit être pousser au maximum (après le feu), recommence 4 ou 5 fois. Une fois les oeufs empilés, fais passer tes 2 bonhommes en les faisant monter sur les oeufs.

! S.O.S
Joystick. R.10275
Pour les pokeurs qui stock les pokes,il ne faut pas jouer son joker ou attendre que ça ce passe en jouant au poker, il faut vite regarder le sublime Joystick N°4. (et toc!!)

YYEENNNAAA qui se font ..... Quand même! MMEEERRRRCCCIIII. Une super réponse à la question **10219 pour LAST NINJA II**, de la part du Justicier. Pour sauter le rebord en pirouette, on ne peut pas (comme dans tout le jeux), il faut passer derrière le rideau, puis une fois arrivé au 2ème tableau éclater d'une bonne patate le panneau clignotant, et revenir au premier tableau, et la ô miracle une trappe est ouverte. Une fois en bàs, prendre la clé sans aller sur le tapis blanc. Sortir par la porte et aller prendre la premiere partie du nunchaku dans les toillettes des dames sans tomber dans les égouts. Aller prendre l'autre partie dans les autres toillettes des dames, et appuyer sur la barre d'espace et là, vous pourrez l'utilisez, ensuite, allez toujours à droite, sauter les trous et aller prendre le bâton, puis redescendre (en se mettant de dos et mettre le joystick en haut) et prendre les plans cligontant. Revenir au debut et ouvrir la grille avec la clé (pour ouvrir, posistion escive). Une fois au bord de la rivière, une barque viendra, sauter dessus et resauter sur terre. Eviter les abeilles meurtière et....Là s'arrête mon savoir. Nous attendons avec impatience la suite, allez les Joystickeurs fous, le débat est ouvert! Si vous avez des informations complémentaires, écrivez nous.

SUPER...



... TEST



LA BANDE DES 4



L'ANCETRE



LE PRO



TAC 3

Ça y est ! vous avez la machine de vos rêves, mais il vous manque des armes pour utiliser les munitions que vous avez achetées depuis quelques temps. Alors, à JOYSTICK Hebdo, nous avons testé tous les bâtons de joie qui traînaient dans la rédaction, depuis l'ancètre le QUICKSHOT qui appartient au rédac-chef, plus de 3000 heures de vol au compteur, qui ça? Ben, le rédac chef, bien sûr! Et nous avons soupesé le «petit» dernier, le RAPID FIRE, un must! Commençons par le commencement. Que demander à un joystick? Tout d'abord de bien tenir en main, d'être ergonomique. C'est pas vraiment la joie.

Le SUNCOM TAC 30, le RAPID FIRE ainsi que l'INTRUS semblent les meilleurs. Ensuite, ce qu"on lui demande à notre joystick, c'est d'avoir de la gueule, d'être beau, de faire vrai. Le NAVIGATOR et le RAPID FIRE encore, sont les plus moins moches. Le RAPID FIRE est tout de même handicapé par un pied pas beau, pas gai dirons nous sans nous forcer. Passons à la précision de guidage. Dans l'ensemble, ça se tient, quoique... Les précités accompagnés des QUICKSHOTS 1 et 2, de l 'INTRUS sont parmi les préférés de nos testeurs. Passons maintenant au tir. Là, ce n'est pas forcément la joie chez les bâtons, car certains ne résistent pas à la pression saccadée et rapide de nos doigts. Parce qu'ils n'ont pas de micro-switches pour faire le travail. Les contacts bulle métal ne tiennent pas longtemps et provoquent des ratés dans les tirs, ce qui est insupportable lorsque l'on doit accomplir une mission vitale pour le pays. Quant aux commandes de tir continu, c'est vraiment super lorsque ça fonctionne. Hé oui, les joysticks à tir continu vous réservent des surprises, ils ne sont pas nécessairement compatibles avec votre machine, provoquant parfois même des plantages gracieux mais énervants. Parlons maintenant de la durée de vie de notre bâtonnet préféré. En général, c'est solide tant que ça n'est pas cassé. Et ça casse parfois, de façon irrémédiable, au niveau de la jonction manche et pied. Mais il faut y aller fort tout de même, ce qui arrive dans certains jeux sportifs ou des simulations de combat aérien. Mais pour défendre le matériel, nous avons constaté que ce genre d'incident était en général provoqué par des jeux difficiles, qui ne réagissaient pas rapidement aux ordres qu'on leur donne! Dernier détail d'importance, le prix. Alors là, ça va de 60 Francs jusqu'à 480 pour le RAPID FIRE! Le conseil de JOYSTICK HEBDO, testez les avant d'acheter et demandez à vos copains la raison de leur choix.

Nous saluons bien bas GENERAL qui nous a aidé en nous prêtant certains Joysticks.

NAVIGATOR



RAPID FIRE



L'INTRUS



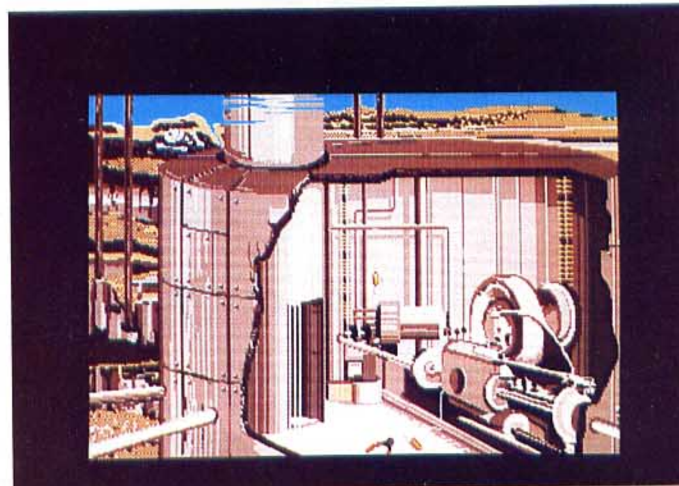


LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

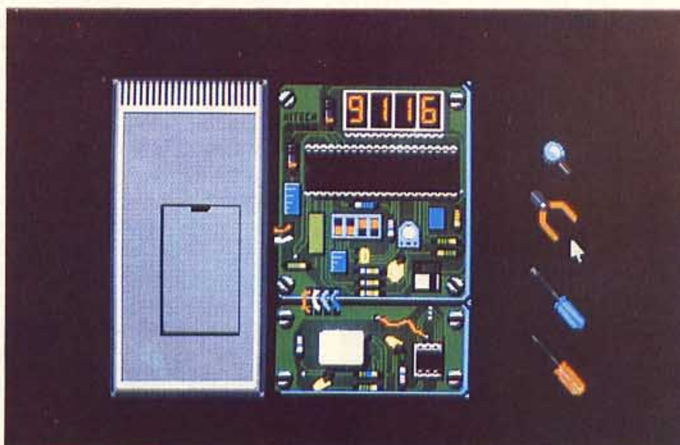
Portrait de programmeur en forme de marchand de meurtres.

«MEURTRES A VENISE» de COBRASOFT est le quatrième volet d'une série qui n'a pas de fin pour le moment, puisque BERTRAND BROCARD a trois meurtres d'avances en indices. Il faut savoir que l'une des grandes caractèristiques des Meurtres est d'être accompagnés de petits objets, bouts de cartons, photos, boutons de culotte, rouleau de pellicule, etc... qui sont les indices. Sans eux, pas de jeu possible! NIARK NIARK pour les pirates!!! Mieux encore, même INFOGRAMES qui distribue COBRASOFT ne veut pas s'occuper de la fabrication des jeux, boites et indices, tant c'est la galère pour tout réunir. Ce qui fait qu'aucune société n'a copié l'idée et ne se soit lancée dans la fabrication de jeux similaires. Chaque jour suffisant à sa peine, les programmeurs ont décidé de partir en vacances de repèrage pendant quelques temps, afin de découvrir de nouveaux décors pour le cinquième épisode. Bertrand BROCARD, le chef, a de quoi être fier de sa série, car c'est celle qui a fait la réputation de COBRASOFT, société qui a également produit MAXI BOURSE et ACTION SERVICE. Souvenez-vous.... Meurtre à grande vitesse, Meurtre sur l'Atlantique, Meurtre en série.... Oh, combien de temps, combien de nuits, combien de cafés avez vous avalé avant de parvenir à l'énigme.... ou de ne pas y arriver du tout, parce que vous avez négligé un indice... L'encre sympatique par exemple, qui n'est pas nécessairement où on la cherche, ou bien un indice qui est caché à l'intérieur d'un indice. Exemple: dans SARK, il faut casser la plaquette de terre, car il y a un morceau de papier avec un indice à l'intérieur!!! «Ah la vache, j'y avais pas pensé!» On apprend grace à ce nouvel élément, que sous l'arbre de JUPITER se trouve un indice. Pas mal, non! Mieux encore, pour ceux qui se sont gratté la tête, BB est aller cacher le trésor (une boite de gateaux contenant un numéro de téléphone et une invitation au voyage) dans le lieu prévu du jeu. Plus fort encore, à la recherche des derniers éléments, des dizaines de personnes sont venues roder dans le coin. Personne n'a trouvé la boite! Les amoureux des meurtres sont réellement des fanatiques qui suivent l'évolution des produits en changeant de machine et qui écrivent à COBRASOFT pour donner leur avis. Dans ce dernier meurtre, les programmeurs ont donc tenu compte du fait qu'il ne fallait pas laisser les gens aller n'importe où, faire n'importe quoi dans le jeu! Cela grâce à un questionnaire et un test qui donnent l'évolution de l'information que l'on possède. Un son de sonnette retentit, j'ai failli écrire: sonne, pour faire une mauvaise alitération, et puis je me suis dégonflé, donc un coup de sonnette se fait entendre chaque fois que l'on touche quelque chose d'intéressant. Pas mal!!! Autre bonne idée, les décors ne se dessinent pas tous automati-





quement. On peut s'en passer et donc accélèrer le déroulement de l'histoire car il n'y a pas d'accès disque. Afin d'être ouvert au plus grand nombre, l'interface joueur, (ou les trucs qu'il faut faire si l'on veut jouer) ont été conçus aprés réflexion. Il est ainsi possible de jouer pendant un bon bout de temps sans toucher au clavier. Afin d'éviter les multiples disquettes, ils n'ont pas chargé en sons et en images superflues, ce qui était possible, mais très chiant pour les joueurs. C'est pas vraiment mon avis, moi j'aime les petits détails qui montrent que les programmeurs ont pensé à mon plaisir... enfin.... Il faut savoir quand même que les témoignages et graphismes sont compactés en 300k et prennent presque toute la mémoire de la bécane. Par chance, avec les 16 bits, il y a plus de facilités. Le listing textes de témoignages fait quand même un doigt d'épaisseur! En hauteur ou en épaisseur? Comparaison, sur THOMSON, pour MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE, le listing du programme faisait deux pages, mais sans images ni textes, en Basic tout con. Comment MEURTRES A VENISE est-il fait? En C, et en assembleur, mon pote! Sous forme de modules qui permettent de bien gèrer le jeu. Ouais! et dans le jeu, le nombre des interactions a varié constamment à la hausse, jusqu'à en atteindre 320, d'interactions. Utilisant des outils trés per-



formants, parce que le programme est en modules, COBRASOFT a gagné beaucoup de temps pour les transferts sur d'autres standards. Par exemple, le programmeur spécialiste AMIGA a reçu la version PC le vendredi, la trans-



Bertrand BROCARD e cosi

position essayée le lundi tournait à 80%, donc les différentes versions ont pu être mises sur le marché conjointement. Ce qui du niveau marketting est un plus considèrable et installe la société au niveau Efficacité et Performance. Retour au jeu avec quelques indications pour la réussite de votre enquète. IMPORTANT et à SOULIGNER: tous les indices servent, même ceux qui, selon votre logique, ne semblent pas faire partie de l'intrigue, il faut tout lire, suivre la notice. Vous pouvez parler aux gens que vous rencontrez, les photographier, conserver leur photo ou même leur témoignage dans l'album et le carnet du jeu. Je vous conseille de le faire, car il y a 30 personnages environ. Vous pouvez présenter les photos de l'album à ceux que vous rencontrez, comme dans une réelle enquète. S'il y a un bip, c'est que vous touchez un point d'interaction. Anecdote, Bertrand Brocard avait au départ proposé aux journalistes spécialisés de figurer dans le film, mais ils n'ont pas répondu rapidement, les photos représentent donc des copains et des gens d'Infogrames. Vous même, pouvez introduire votre tronche dans ce jeu. Pour cela, il vous suffit d'avoir votre face hilare digitalisée, de la transfèrer en dossier: «QUOI? MA GUEULE?.PI1», et vous vous retrouverez star d'un instant, dans le jeu. Le but principal étant de déminer la bombe, on peut s'y entrainer. Des outils sont à votre disposition. La simulation est vraiment bien faite, car on voit les vis tourner sous l'effort du tournevis. Géant! Et si par malheur vous vous plantez, l'explosion ne détruira pas VENISE, et vous laissera la possibilité de recommencer. Autre truc, pour pénètrer dans le lieu où se trouve la bombe, il faut se déguiser, se maquiller car une seule personne est habilitée à y pénètrer. Donc, vous devrez passer par le théatre, non pour nous jouer une scène d'Antigone, mais pour vous faire une autre gueule, ce qui ne doit pas vous énerver. Ensuite, si vous êtes en colère, (HA! HA! Indice caché) vous pourrez pénètrer dans le PALAZZO DI MARE pour tenter de désamorcer le reset total. Mais non, je n'ai pas dit ce qu'il fallait faire!





TIMBER !

TECHNOCOP

GREMLIN GRAPHICS
ST,AMIGA,CPC, C64, SPECTRUM



JAMES BOND en herbe accrochez-vous, ce soft est pour vous. Vous incarnez un agent spécial de la brigade criminelle. Le jeu comprend deux parties: la première est une simulation automobile genre FIRE AND FORGET mais beaucoup mieux réalisée, l'animation de la route est propre, la voiture bien dessinée et le pilotage facile. Puis tout en conduisant votre terreur du bitume, un bolide ultra sophistiqué ressemblant plus ou moins à une COUNTACH (plutôt moins d'ailleurs), vous allez recevoir un ordre de mission. C'est la deuxième partie du jeu, vous devez capturer mort ou vif un gangster des plus dangereux qui se balade en ville. Pour ça, un ordinateur trés puissant accroché à votre poignet, vous indique en permanence de nombreux paramètres comme l'heure, votre énergie et l'endroit où se trouve votre ennemi public n°1. Selon que vous devez le ramener vivant ou mort ou vif, votre armement change: filets dans le premier cas, revolver dans le second. Les sons digitalisés (le tir au pistolet est du meilleur effet) sont assez fabuleux, le graphisme aussi, je suis sûr que vous adorerez quand aprés avoir tiré dessus, votre adversaire explose littéralement, projetant un amas de chair et de sang (SSSLLLUURP!). Vous vous déplacez dans la ville par un scrolling horizontal un peu saccadé mais acceptable (ronde) tout de même. Une fois le gangster attrapé, ou tué, vous n'avez plus qu'à reprendre votre voiture et attaquer si je puis dire le niveau 2. Les bons jeux sont rares, TECHNOCOP en fait partie; en vente dans toutes les bonnes quincailleries.

TIGER ROAD

CAPCOM
AMSTRAD CPC



On the road again.
Je sais pas si vous êtes comme moi, a fréquenter pour un oui, pour un non, les salles de jeux. Si nous avons ce point commun vous devez connaitre Tiger Road. Sinon je vous résume à toute vitesse vous devez sauver des enfants qui ont été pris en otages par un méchant.
Bref, rien d'original dans ce scénario, mais l'intérêt d'un jeu d'arcade ne repose presque jamais sur la qualité de l'histoire qu'il vous fait vivre.
Alors c'est bien ????
Oui, c'est ce que vous vous demandez tous.
Voila, donc en ce qui concerne la conversion Arcade/Amstrad sachez que l'esprit du jeu est complètement conservé, donc on se réjouit, mais pas trop vite, la réalisation est elle bonne ????



Je pourrais vous répondre que non, mais dans ce cas-là, je vous mentirais, donc je dis oui. C'est pas mal. Les sprites sont relativement gros, l'animation est correcte et la musique est entrainante, parole de connaisseur. Des Scriptions !!!
Voila, voila... Donc le premier niveau est très simple à passer puisque vous devez affronter des sbires qui sont presque inoffensifs. Vous pourrez donc ramasser différentes armes tout en prenant votre temps.
Le deuxième niveau s'avère plus dur, mais est toujours accessible à tous, il vous faudra juste tuer les 3 géants qui vous barrent la route, sachez qu'il vous faudra les toucher 6 fois avant de les voir s'écrouler lamentablement à vos pieds.
Une fois cette épreuve passée vous devrez affrontez bien d'autres pièges que je vous laisse découvrir.
The End
Sans rire si vous avez un peu d'argent, achetez Tiger Road car c'est un soft très sympa, c'est pas géant mais c'est correct. Si la prochaine fois Capcom soigne un peu plus les graphismes et l'animation ils pourront peut être faire des must en matière d'arcade.

BAAL

PSYGNOSIS (alias PSYCLAPSE)
ST,AMIGA

plus agréable. l'animation du spationaute est superbe grace à une fluidité étonnante. Les monstre rencontré sont géniaux, des tas d'aliens baveux, volants, rampants, courants...etc. Les obstacles ne manquent pas eux aussi. Des barrières de rayons laser sont desactivées en détruisant de gros générateurs. La gestion du personnage est au joystick, ils n'ont pas refait leur erreur de BARBARIAN, entièrement géré par des icones cliquées à la souris. Votre spationaute se balade sur des plateformes métalliques et passe d'un étage à l'autre. Le jeu consiste bien sûr à trouver le bon chemin qui va nous mener à la bestiole finale. Comme d'habitude, préparez les plans car au vu des possibilités du soft, va y



Cela faisait longtemps que l'on avait pas entendu parler des génies de PSYGNOSIS, et ô miracle, v'la t'y pas qu'ils nous font un come-back d'enfer sur leur terrain de prédilection: les 16-32 bits. Une boite PSYGNOSIS se repère même d'un satellite espion tant la jaquette est class et colorée. Mais cette fois-ci, un détail troublant séme le doute dans la boite à idées des disciples de la marque: le PSYGNOSIS en lettre d'acier trempé marquant chacun de leurs jeux tel un sceau royal, est remplacé par un mot barbare de consonnance proche mais de signification douteuse ...PSYCLAPSE! Qu'est-ce? Une guerre bactériologique, une maladie extra-terrestre? Nos titres sacrés vont ils tous disparaître par la volonté de maquettistes hérétiques! Déja ERE à succombé au dieu EXXOS! Qui sera le prochain? Mais revenons au jeu qui nous interpelle aujourd'hui! BAAL est, comme tout les jeux de la secte PSYGNOSIS, un jeu d'arcade tirant un peu sur l'aventure. Vous êtes un spationaute (hé oui, c'est comme ça qu'on dit dans le pays du camembert qui pue!) armé d'un fusil laser assez efficace, et vous partez conquérir une forteresse souterraine. Le scrolling s'est nettement amélioré depuis BARBARIAN et TERRORPODS, il est toujours un peu saccadé mais est

avoir des crises nerveuses. BAAL peut apparaître comme un jeu d'arcade à niveau tout con, mais ne vous y trompez pas, les concepteurs ont su y mettre un cocktail alléchant et attachant (c'est pire qu'une drogue), il y a comme quelque chose de magique dans ce soft! C'est vraiment une petite merveille que nous offre (pour plus de 200 BAAL quand même!) PSY...CLAPSE! Disponible sur ST et sur AMIGA.

AIRBORNE RANGER

MICROPOSE
AMSTRAD CPC



Je vous raconte pas les boules. Au moment ou j'ai tésté ce jeu qui est à dominante kaki, j'ai reçu mes papiers pour aller faire mes trois jours à l'armée (véridique).
Arrrrhhhggggg !!!! Je souffre encore. Mais n'écoutant que

mon courage j'ai tout de même inséré la disquette dans mon drive.
Après avoir rapidement parcouru la doc (coquée) du soft je me décidais à appuyer sur le bouton de mon fidèle baton de joie.
Après quelques courts chargements, je pus enfin distinguer mon tout petit avion au milieu de l'écran, ma mission était de larguer cette bande de trouffions à différents endroits du champ de bataille. Allez, Go !!!!
Une fois sur le champ, la peur au ventre, je me mis à ramper pour que l'ennemi ne me repère pas trop vite, mais, apparement je n'étais pas le seul avoir eu cette idée puisqu'au détour d'un blockaus, je tombais nez-a-nez avec un sbire de la puissance ennemie. N'écoutant que ma peur je me décidais à fuir lorsque cet enfoiré sorti son FM pour me mitrailler lachement dans le dos. Comme vous pouvez le constater ce jeu est particulièrement guerrier, mais plutôt dans un genre simulation, la réalisation est moyenne, en effet le scrolling est résitant, les graphismes trop simples, et la gestion du joystick légèrement douteuse. Hors mis ces quelques defauts visuels, la simulation est là, et plutôt deux fois qu'une. Toutes les actions sont présentes, courir, ramper, marcher, miner, tirer, grenader... C'est si réaliste que je vais écrire une lettre au Service National pour leur demander de me faire faire mon année militaire devant l'écran de mon Amstrad.

TV SPORT FOOTBALL

CINEMAWARE
AMIGA



CINEMAWARE évoque toujours pour les micromaniacs des jeux grandioses, injouables, mais grandioses! Avec TV SPORT FOOTBALL, ils tentent de renouer avec leur image de marque, c'est pas un échec mais c'est pas un succés! Déja il s'attaquent au football américain, qui avec le baseball, sont les deux trucs les plus durs à adapter sur micro. La présentation est toujours aussi superbe, le générique est fait comme ceux de CBS SPORT, les émissions de sport sur CBS, puis un présentateur présente (original!)le match du jour. Ce match, c'est vous qui allez l'orchestrer en coachant l'une des équipes. Jusqu'au match en lui même, le réalisation est irreprochable, la scène de la pièce du pile ou face qui vole dans les airs pour tomber dans la pelouse est fabuleuse. C'est maintenant que le jeu ne vaut plus rien. Vous devez choisir une tactique, et tout faire pour qu'elle réussisse.



Pour ceux qui ne savent pas jouer au football américain n'essayez même pas, vous n'y comprendrez rien! Quand aux autres ils renonceront vite par la lourdeur du jeu. Pari raté, messieurs de CINEMAWARE, le football américain est un trop gros morceau pour un ordinateur... Un soft à voir, mais pas à jouer!!!

ECHELON

US GOLD
AMSTRAD CPC



Je tiens tout d'abord à prévenir le lecteur assidu que vous êtes. Si vous aimez les jeux d'arcade et bien passez votre chemin, en effet Echelon est dans la lignée de Tomahawk et autres flight simulator. Lorsque vous commencez le jeu vous êtes à bord de votre station orbitale et votre 1ere épreuve sera d'en sortir. Votre but est de découvrir un monde nouveau tout en préservant votre vie et en exterminant celle des autres. La vue se fait de l'intèrieur du vaisseau et en 3D vectorielle. J'avoue que la rapidité n'est pas excèssive mais l'intéret est là. Vous avez à votre bord de quoi tuer différents types d'ènnemis, puisque votre armement se compose d'un laser et de missiles de toutes sortes. Que dire de plus si ce n'est que vous en avez certainement pour un bon petit bout de temps avant de terminer ce très bon soft.

PSSST !!!

La rubrique
de l'indiscrétion

NIGHT HUNTER

UBI SOFT
ST,AMIGA



Le personnage de DRACULA a fait, de par les nombreux films qui lui sont consacrés, couler beaucoup de...sang! DRACULA compte (ou comte DRACULA!) de nombreux fans chez UBI SOFT! Les graphistes et programmeurs eurent l'idée de l'en-



tourer, et c'est ainsi que naquit NIGHT HUNTER. Cela ressemble beaucoup à ARTURA mais en nettement mieux. Vous dirigez DRACULA et devez ramasser 8 objets par niveaux. Avec 30 niveaux et 20 salles par niveau vous aurez du pain sur la planche. Les graphismes sont sympas et les sons digitalisés, présents durant tout le jeu, sont impressionnants. Il est pratiquement fini (je vous le confirme!), la sortie étant prévue pour janvier.

SKYX

LEGEND SOFTWARE
AMSTRAD CPC



Chez LEGEND SOFTWARE voici, voilou un jeu d'arcade pour AMSTRAD CPC. Qu'ils nous l'on montré et que l'on pense que c'est pas mal du tout. En gros, vous devez découvrir le décor par petits bouts, en encadrant des parties du tableau poursuivi par une flamme et des zombies (euh! je sais pas si vous avez tous suivi, mais moi j'arrive plus à me relire!). Graphiquement pour un AMSTRAD, c'est pas mal, les sons sont (one more!) moyens, et le jeu à l'air assez dur, wait and see...

FINAL COMMAND

UBI SOFT
ST,AMIGA



Est le prochain jeu de UBI SOFT, aventurier de l'espace et espion confirmé, vous avez été choisi pour retrouver les banques de données essentielles, de poulet, d'une station spatiale de la confédération, détruite par des ennemis inconnus, alors...heureux? Il sera terminé vers janvier et à en juger par les rares photos qui ont filtré, cela n'a pas l'air mal du tout.

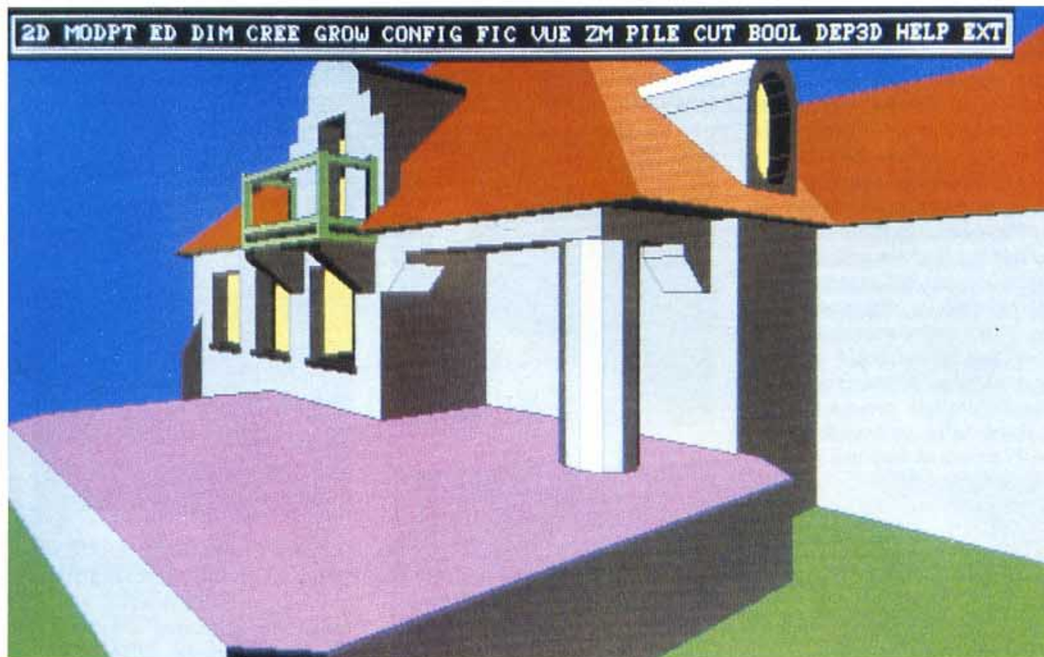
DESOLATOR

US GOLD
CPC,SPECTRUM,C64,
ST,AMIGA

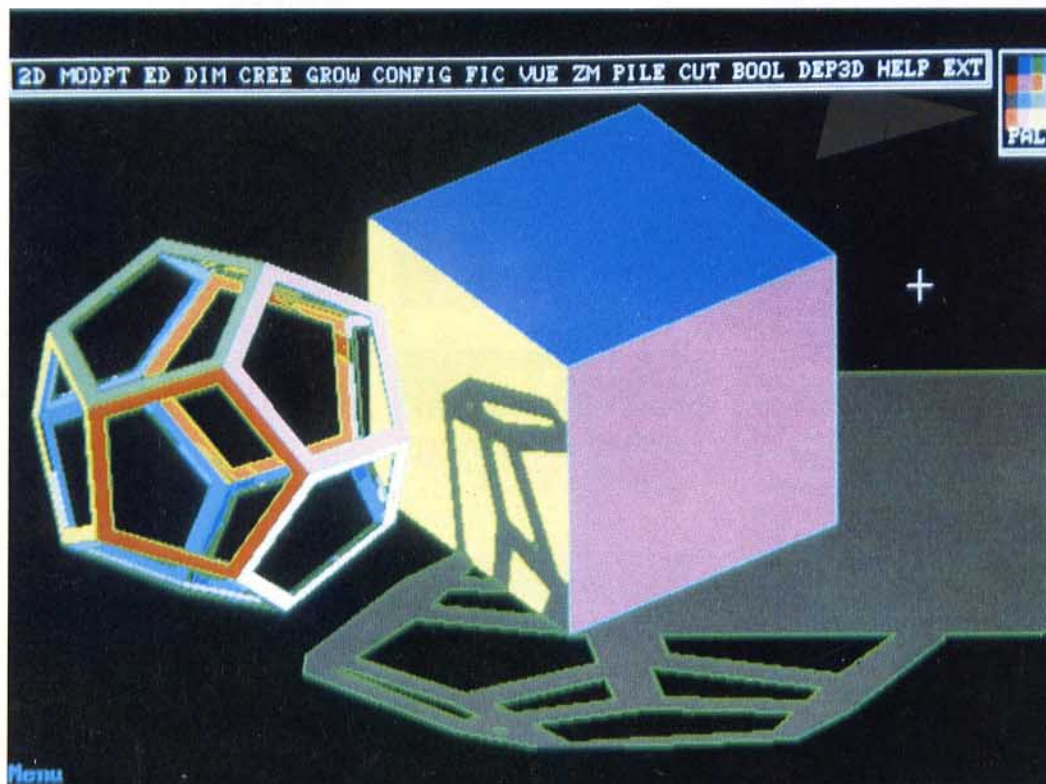


Moins que moi, tant le dernier soft de US GOLD me parait banal et sans un terré! Vous voyez votre héros vu de dessus et devez batailler contre des punks et des barbares. Vous devez explorer un chateau, ou quelquechose comme ça! Un scrolling vertical moyens, des sprites moyen, des sons moyens... Pas nul, mais pas super non plus, le jeu: moyen!

SOFTCAD



Scaanndaaalll!!! Admirer des images de synthèse n'est pas nécessairement très aisé, puisqu'à défaut de festival ou de salon spécialisé, on ne peut pas vraiment compter sur la télé pour nous en montrer, ce qui est anormal!!! C'est vrai que sur C+, il y a un programme le dimanche à 12h30, qu'il y a la pub, et les génériques de certaines émissions, mais il ne faut pas se leurrer, ces images sont trop chères pour être galvaudées. Il ne vous reste alors qu'à les fabriquer vous même, mais avec quoi, et comment? En admettant que vous ayez une petite envie d'architecture et de 3D réaliste, SOFTCAD est peut être le produit que vous recherchez. Conçu pour l'architecture, l'urbanisme, le design, ce logiciel se caractèrise par une approche volumique des structures tout à fait particulière, car il fonctionne par assemblage et déformation de volumes. On prend un cube, c'est la forme de base, on l'écrabouille, on l'étire, on le déforme, quoi, jusqu'à parvenir à la forme que l'on souhaite. Un vrai bonheur! Grace à une représentation polyèdrique (se dit d'un solide à faces planes, le nombre minimal des faces est de trois, ce qui nous fait un.... trièdre. Le polyèdre le plus simple est le tétraèdre qui possède quatre.... faces), le programme permet d'effectuer différentes opérations telles que déplacement de face par translation ou rotation, production de nouveaux objets par juxtaposition, symétrie, intersection. Mieux encore, le travail de l'utilisateur se fait comme si l'on travaillait sur une structure solide, en le transformant par retrait ou ajout de matière, à l'aide d'outils informatiques. Mieux encore que dans la réalité de RODIN et CLAUDEL, vous pouvez revenir en arrière, effacer, refaire, réparer ce que vous avez conçu, chacune des opérations ne prenant que le temps d'être exprimée. SOFTCAD tourne sur PC, XT, AT, à 25000 FF H.T. prix public généralement constaté, pour ceux qui ne vont pas à l'école. Pour l'EDUCATION NATIONALE, il y a un prix spécial pas banal: 5000 balles H.T....C'est pas mal!!!



CFAO Système.
35 rue Pergolèse
75116 PARIS
Tel: 16 (1) 45 00 87 63.

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE
réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET et RIKIKI GOOMIE



l'annonce

AMIGA

ACHATS

83 N°2000758
Achète Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + Joystick + jeux. Prix maxi. : 4500 F. DOUTRELIGNE, 18 Avenue Charles Cazin. 83980 LE LAVANDOU. Tel.: 94.71.35.36. (heures des repas).

VENTES

67 N°2000801
Vend extension mémoire 520K pour Amiga 500. Prix : 1200 F avec horloge interne et interrupteur. Demander DELUMEAU Eric. 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 20h).

AMSTRAD

ACHATS

74 N°2000807
Urgent! Vend Amstrad CPC 6128 couleur très bon état + Joystick, Speed King + nombreux disks : 3000 Frs. (prix à débattre). Contacter MASSON Olivier. Clair Matin St-Jean de Sixt. 74450 GRAND-BORNAUD. Tel.: 50.02.23.25.

CONTACT

67 N°2000802
Cherche contact pour échange de jeux sur Amstrad disk 3". Possède : Gryzor, Renegade... Envoyer liste. Ecrire à KURTZ François. 6 Rue de Bischoffsheim. 67560 ROSHEIM.

VENTES

59 N°2000757
Vend CPC 464 + lecteur de disquettes DDI.1 + 256KO de mémoire + nbrses. disquettes + K7 + nbrses. revues + 2 Joysticks + 1 doubleur.: 3000 F. Demander Guy, 13 Rue Victor Hugo. 59780 BAISIEUX. (Nord). Tel.: 20.79.34.48. Urgent.

59 N°2000798
Vend Amstrad CPC 6128 + Joystick + crayon optique + jeux intégrals. (Blood 20000 Lieues sous les Mers etc...). + revues + disquettes (intégrales plus de 1000 F). Le tout cédé à 3500 F. NAWROT. Rue Joseph Murzin 50. 59111 BOUCHAIN. Tel.: 27.35.71.97.

78 N°2000774
Vend CPC 6128 Couleur (T.b.e.) + 34 disks + 2 manuels. 3200 F. (à débattre si personne sympa). Demandez COLLART Stéphane. Tel.: 30.24.50.61.

78 N°2000785
Vend CPC 6128 cou. + 10 disks. de très nombreux jeux : Gryzor, Beyond The Ice Palace, les Passagers du temps + Discologie 5,1. Prix : 3000 F. Vend aussi TO7-70 K7. Prix : 1000 F. (état nf., etc...). Demander SEILLE Eric . Tel.: 39.68.53.94.

91 N°2000788
Vend CPC 464 coul. (1 an). + DD1 (sous garantie) + nombreux softs : (Captain Blood, Bard'Stale) etc... + Joystick + revues. Peu servi, bon état : 2500 F. COULON Georges. 6 Rue Romain Rolland. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. Tel.: 60.15.90.55.

93 N°2000796
Vend Amstrad CPC 464 coul. + drive DD1 + impri. DMP 2000 + Mirage Imager + Joy. + de très nbreux. jeux sur DK + liv. + ttx. sur disk. Le tout (t.b.e.) : 4500 F. GENTY Gilles. 9 Rue de Belfort. 93600 AULNAY S/BOIS. Tel.: 42.76.51.55./ 46.58.15.22.

94 N°2000799
Vend Amstrad CPC 464 moniteur couleur (t.b.e.) + 1 Joystick + nombreux jeux : (California Games, The Last Ninja 2 etc...) : 2500 Frs. PUTHOIS J.L. 7 Rue Germaine Taillefer. Appt.33 Bat.1 Esc.C. 94110 ARCUEIL. Tel.: 45.46.18.98.

95 N°2000787
Vend Amtrad CPC 664 + mon. coul. + 1 manette + de très nbreux. disks et de nbreux. logiciels (util. jeux...). (t.b.e.) + man. de l'utilisateur : 2500 F. Demander BACZYK Stéphane. 26 Rue du Château d'Eau. 95380 LOUVRES. Tel.: 34.68.92.34. (après 17h).

DIVERS

93 N°2000674
Gratuit mensuel avec concours P.A. gratuites. News & tests vous attend doc. contre un timbre. HALLAIS Fabrice, 4 allée Berny d'Houvile, 93190 LIVRY GARGAN

APPLE

VENTES

38 N°2000783
Vend Apple IIc + Imprimante + Joystick + nombreux DK + double écriture : Hébreu + Français. LIPOWSKI Michel. Le Village Estrablin. 38780 PONT EVEQUE. Tel.: 74.58.07.73. (le soir).

92 N°2000751
Vend Apple IIc + moniteur couleur prise péritel audio + souris + disquettes + doks. Etat neuf. Le tout : 5500 F. LOURDAIS Bernard, 64 Avenue Jean Jaurès. 92140 CLAMART. Tel.: 46.30.57.14. (après 19h).

92 N°2000808
Vend Apple IIc + souris + écran monochrome et/ou écran couleur + livres + jeux + Apple Work + disquette apprendre + support écran + house desk + chat mauve + sac de rang. + boîte pour disquette + prog. copiage. : 5000 F. Stéphane. Tel.: 46.68.67.05.

ATARI

ACHATS

59 N°2000804
Achète ordinateur Atari 520 STF ou Amiga 500 + moniteur couleur. VANHEMS R. Route de Bourbourg ST Pierre Brouck. 59630 BOURBOURG. Tel.: (28).27.55.94.

CONTACT

42 N°2000806
Cherche contact pour 520 STF, brancher sur jeux, sur région Stéphanoise. Adresse : Le Relais des Roses. 42230 ST VICTORS LOIRE.

78 N°2000795
Cherche contact : pour échanges de jeux. Possède de très nombreux logiciels. (Si possible sur 1040 ST. Et dans les Yvelines). PETE Nicolas. 19 Rue Louis Gaubert. 78140 VELIZY VILLACOUBLAY. (Réponse assurée). A bientôt!

78 N°2000800
L'Ecole fonctionne par correspondance, développe et échange outils de généalogies et logiciel du domaine public. Joindre timbres pour réponse. Club Atari Généalogies. 17 Rue Gabriel Péri. 78210 ST CYR. Salut!

95 N°2000793
Atari ST cherche contacts sérieux et durables. Possède News : H. Of the Lance, Pacmania, Turbo Cup, Opération Jupiter, Eliminator, et beaucoup d'utili. Demander PLANSON Olivier. 6 Rue des Platanes. 95140 GARGES LES GONESSES. Tel.: 39.93.67.62. (ap.19h).

VENTES

35 N°2000797
Vend originaux pour Atari : 100 F. Dungeon Master, Sentinel, Space Racer, Road Wars, Out Run, Xenon, Match 3, Impact, Goldrunner, Mortville. MEILLARD Xavier. 16 Quai Duguay Trouin. 35000 RENNES.

78 N°2000792
Vend logiciels pour Atari 520 ST à prix très bas ou achète jeux récents. (Starglider II, Barbarian II etc...). LEMOINE Stéphane. 18 Rue de Cormeille. 78500 SARTROUVILLE. Tel.: 39.13.91.54.

91 N°2000789
Occasion à saisir. Vend 520 ST (sous garantie acheté fin Mai 88). + 1 Joystick + 15 logiciels. Prix : 3200 F. VILLOSLADA Victor. 4 Rue du Labyrinthe. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.98.21.37.

91 N°2000790
Cède originaux à prix cassés. Mortville Manoir, Wrestling Sinbad, Winter Games, S.D.I. Opération Wolf et beaucoup d'autres. VILLOSLADA Victor. 4 Rue du Labyrinthe. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.21.98.37.

91 N°2000794
Urgent! Vend Atari 520 STF double face + 1 Joystick + nombreuses disquettes de jeux (News) + revues + GFA basic avec livre du GFA. Demander LUQUET Thomas. 3 Place de Vendée. 91430 IGNY. Tel.: 69.41.33.03.

COMMODORE

ACHATS

03 N°2000784
Achète lecteur disk 1541. Maximum : 700 F. BARREAU Daniel. 17 Rue Michelet. 03000 MOULINS.

05 N°2000803
Achète tout traitement de texte avec documentation pour Commodore 64 Disk. Cherche Virgul Senior pour C64 Disk avec notice. Envoyez proposition à CUZIN Roland. 17 Rue Peuzin. 05700 SERRES.

92 N°2000778
Recherche Adaptateur Péritel pour Commodore 64. (Si possible dans les 300 Frs.). LEPINE Jean-Jacques, 13 Rue du Haut de la Noue. 92390 VILLENEUVE LA GARENNE. Tel.: 47.98.31.73. (de 19h à 22h).

ECHANGE

21 N°2000777
Recherche correspondants pour échanges logiciels sur CBM 64. (Annonce sérieuse). Réponse assurée. Disquette uniquement. Envoyez vos listes à ZAPHIROPOULOS Fabrice, 1 Impasse du Midi. 21110 GENLIS.

VENTES

59 N°2000781
Vend C64 + 1541 + 1530 + très nombreux jeux + cartouche robcom + manette + livres + boîte rangement : 3000 Frs. CARUERLYNCK Antoine, 24 Résidence Jules Héloir. 59590 RAISMES. Tel.: 27.42.10.67.

ORIC

VENTES

06 N°2000805
Vend Oric Atmos 48K + lecteur cassette + moniteur monochrome + nombreux jeux. Prix : 1500 F. MAUCINELLI Jean-Paul. Lotissement la Vernède Av. Beau-Site. Villa Marie-José. 06210 MAUDELIEU. Tel.: 93.93.17.72.

THOMSON

CONTACT

84 N°2000776
Je possède un MO5 et je cherche un correspondant pour échange de jeux. (ou acheter). RENAULD Cédric, Bld. Léopold Fauritte. 84430 MONDRAGON. Tel.: 90.40.82.45. (après 18h).

VENTES

75 N°2000791
Neuf cause double emploi. Vend ordinateur Thomson MO6 + manette de jeux + crayon optique + cordon péritel + guide MO6 + livre nbreux. programmes basic + 13 jeux. Prix : 1800 Frs. PINARD Michel. 3 Rue Isabey. 75016 PARIS. Tel.: 42.88.46.34.

91 N°2000786
Vend TO9 + mon. coul. + lect. K7 + 2 man. + souris + 6 Jx. + disk. init. basic + util. paragraphe + multidos + 10 disks. vierges 3 1/2 + impri. Thomson. Px. : 12000 F. MENET Stéphane. Rue Masséna. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.06.47.81. (à 19h sf. le Week-End).

AUTRES

CONTACT

84 N°2000782
Par étudiant info, cours personnalisés par correspondance de programmation basic. (Par cher et sans engagement : paiement à chaque leçon). ALBERT Christophe, 496 Chemin de l'Onde. 84140 MONTFAVET.

VENTES

62
Vend pour MSX SALAMANDER, Nemesis II (100 F pièce) ATHLETIC LAND + COMIC BAKERY (50 F pièce) un lot de 4 K7 (40 F le lot). L'Héritage et Happy fret (DK 3"1/2 50 F pièce). Contacter Jocelyn. Tel.: 21.92.69.87.

74 N°2000780
Vend imprimante logitel GMBH IDC, FT-5001. Pour le modeste prix de 550 Frs. Vend aussi imprimante + 2 cordons de connexion. (P.S. : prix à débattre). Demander Mathieu. Tel.: 50.52.42.89.

80 N°2000779
Vend nombreux lots originaux pour ZX81. (Comprenant : Sabotage, ZX Chess, Speeling 1). Chaque lot : 65 F + 14 F (frais de port). CAILLEREZ Benoît, Rue des Aubivats. 80260 POULAINVILLE. Tel.: 22.43.26.34.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:		RUBRIQUE:	TARIFS:
☐ AMSTRAD	☐ COMMODORE	☐ ACHAT	☐ 1 PARUTION 35F
☐ ATARI	☐ THOMSON	☐ VENTE	☐ 2 PARUTIONS 60F
☐ AMIGA	☐ SPECTRUM	☐ CONTACT	
☐ APPLE	☐ AUTRES	☐ ECHANGE	
☐ PC/COMPATIBLE			

NOUVEAU ! Vous pouvez régler votre annonce avec des timbres postaux

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intérêt de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot.
Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbre à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

PARRAINEZ 3 COPAINS

ET ECONOMISEZ 50% SUR VOTRE ABONNEMENT

Une des meilleures façons de faire plaisir à vos amis, est de leur faire connaître JOYSTICK Hebdo. Vous, qui êtes nos meilleurs ambassadeurs, nous avons un cadeau pour vous. Abonnez-vous et faites abonner 3 amis, et nous vous offrons 50% de remise sur votre abonnement.

Pour les Super malins, un abonnement gratuit en abonnant 5 de vos copains.

Pas une seconde à perdre



le FONCEZ

Pour bénéficier de cette offre, envoyez-nous les ***3 bulletins*** *d'abonnement de vos copains avec leur règlement et remplissez le vôtre en joignant un chèque de 100 F au lieu de 200 F. Si vous envoyez les bulletins d'abonnement de* ***5 copains,*** *remplissez le vôtre il sera gratuit.*

En plus chaque abonné bénéficiera d'une petite annonce gratuite.



JOYSTICK

3 RAISONS DE T'ABONNER

EN T'ABONNANT POUR 6 MOIS (24 NUMEROS) TU BÉNÉFICIERAS DES 3 AVANTAGES SUIVANTS

40 F DE REDUCTION

Un abonnement pour 6 mois coûte 200F. au lieu de 240F. soit l'équivalent de 4 numeros gratuits.

UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ton abonnement te donne le droit de passer une PA gratuite, soit une économie de 35F.

UN ABONNEMENT GRATUIT PAR TIRAGE AU SORT

Chaque semaine un de nos abonnés est tiré au sort, et le gagnant se verra prolongé son abonnement de 6 mois gratuitement (24 numeros)

WAOOOHHHH

cette semaine c'est ERIC BRUN qui gagne un abonnement gratuit pour 6 mois

REMPLIS VITE LE BULLETIN D'ABONNEMENT pour recevoir chaque Mercredi, JOYSTICK hebdo, chez toi.



OUI, JE M'ABONNE POUR 6 MOIS SOIT 24 NUMEROS A 200Frs (AU LIEU DE 240Frs)

REMPLIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________

AGE __________ ORDINATEUR __________ SIGNATURE __________

RETOURNE CE BULLETIN AVEC TON REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A JOYSTICK HEBDO.
Service abonnement. 177, rue Saint Honoré, 75001. PARIS

SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT



Tél. (1) 48 98 99 00